任天堂发布会，3DS资讯彻底公开！

震撼价 6.99



GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL.285

## 酷辣时评

王俊生：三国杀！

## 无双报道

高达无双3
战争机器3
皇牌空战 突击地平线
绝体绝命都市4
沙迦3

## 蔬菜汁随性专栏

"呀呼嘿嘿 依呼呀嘿"系列之二

## 攻略人行道

《黑豹 如龙新章》神室町全制霸攻略
《丧尸围城2》吃喝不愁的幸存者攻略
《零之轨迹》库罗斯贝尔导游攻略

# 3DS 2011年2月26日上市！

# 主机详解，游戏资讯一应俱全！

2010年10月下 总285期

ISSN 1006-5032



# 2010年2月26日！N3DS即将

2010年9月26日，略为平淡的东京电玩展过去之后，任天堂自家的发布会如期而至。本次任天堂的发布会非常受人关注，而这个关注的焦点自然就是N3DS。现在一切谜底都揭晓了，2011年2月26日，25000日元，水蓝色和宇宙黑两种颜色……

听了这个消息，你激动么？如果还没有，那就接着往下看吧。

## 3DS本体概要

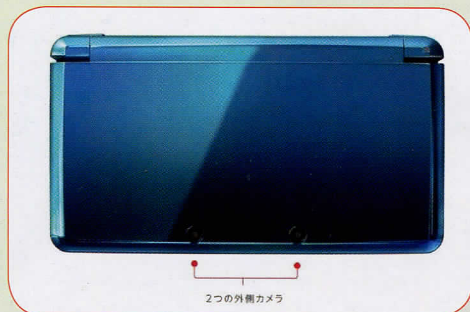
| ■同捆内容 |
|---|
| 3DS本体 |
| 3DS专用充电台 |
| 3DS专用充电器 |
| 3DS专用触笔 |
| SD卡（2G） |
| AR卡（6枚）※可以通过摄像头进行游玩的纸质卡片 |
| 简单的指南 |
| 主机说明书 |
| 保证书电源 |




### ◆裸视3D

N3DS的最大卖点，就是可以不用戴上3D眼镜，直接用肉眼就可以看到立体影像，在游戏制作上将会呈现新的表现方式。如同现在最火爆的3D电影，游戏角色将可以表现出在立体空间跃出画面的感觉。也可以在游戏里表现空间的高度、深度、广度等等距离感。

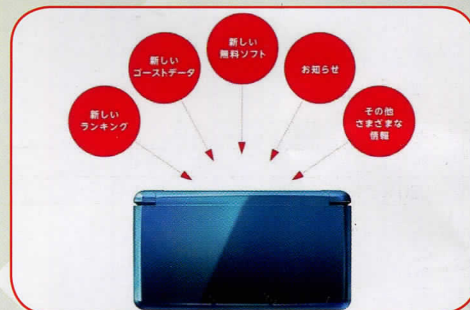
因为每个人对于3D的忍受度不同，看久可能会感到头晕目眩。为了解决这点，N3DS准备了调整3D用的3D微调轴，可以依照各人喜好调整3D纵深量。当然也可以完全关闭3D，单纯享受和传统方式相同的画面。




### ◆3D照片

利用N3DS外侧的两个镜头可以拍摄立体3D照片。照下的照片可以马上用N3DS的立体画面确认，不用等到输出之后才看得到影像。

| ■主机特征 |
|---|
| ●上画面可以实现裸眼3D |
| 可以调节3D立体感，也可以只表现2D |
| ●3D摄像功能 |
| 外侧摄像头左右各一个，可以进行3D摄像，并显示出3D效果 |
| ●全新输入界面 |
| 触摸板、动作感应、角度感应 |
| ●随时通信 |
| 睡眠模式时会自动搜索无线接入点，随时随地接受网络传来的情报、游戏数据、免费游戏及影像等 |
| ●擦肩通信 |
| 睡眠模式时自动能和其它3DS交换数据的功能。可以同时进行多线游戏数据传输 |
| ●不结束游戏而呼出的便利功能 |
| HOME菜单、网页浏览器、通知列表等。 |
| ●丰富的内置软件 |
| 任天堂3DS摄像头、sound、Mii工作室、擦肩Mii广场、ARgames、记事本 |
| ●游戏软件下载贩卖 |
| 可以进行软件购买、阅览软件的介绍影像和排行榜 |
| ●软件和数据的搬家功能 |
| 购买的下载软件可以搬家到新的3DS上。也可以在3DS、DSi LL和DSi之间搬家 |
| ※有搬家次数限制 |
| ※也会有无法搬家的游戏 |
| ●兼容功能 |
| 除了使用3DS专用游戏外，包括DSi在内的NDS游戏也可以使用 |
| ●监护人的使用限制功能 |




### ◆自动通信

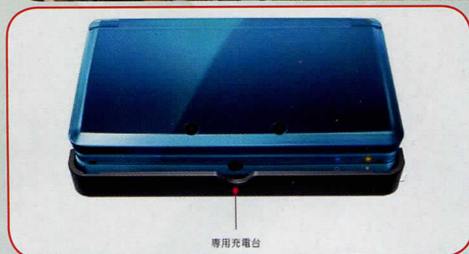
在把屏幕盖上的睡眠模式中，只要接近设定好可以连接网络的Wi-Fi上网点，N3DS就会自动联机下载新信息，玩家只要在打开之后再行确认就可以。



### ◆擦肩通讯

睡眠模式中，在路上会自动寻找其它的N3DS进行擦肩通讯，可以和素未谋面的其它玩家彼此交流，交换情报。和NDS的最大不同点在于N3DS不用将游戏卡插在主机里，也能运用主机里的数据进行擦肩通讯。也就是说，就算是在玩其它游戏的途中，擦肩通讯还是会自动进行。

# 25000日元！开启掌机新时代！




### ◆新式充电台

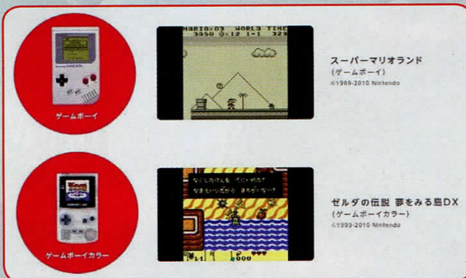
充电器改为如图示的充电台形式，不论是展示功能或是当成游戏时的架子应该都会非常便利。

| ■尺寸 |
|---|
| 横：约134mm 纵：约74mm 厚：约21mm |
| ■重量 |
| 约230克 |
| ■上画面 |
| 3.53英寸 |
| 裸眼立体机能宽屏液晶 |
| 像素800×240（左眼用、右眼用交互时横向400像素实现立体3D） |
| ■下画面 |
| 3.02英寸 |
| 支持触摸功能 |
| 像素320×240 |
| ■摄像头 |
| 内侧1个 |
| 外侧2个 |
| 像素640×480（30万像素） |
| ■无线通信 |
| 2.4GHz |
| 通过无线LAN接点联网 |
| WPA/WPA2对应 |
| ■输入 |
| A/B/X/Y、十字、L/R、start/select |
| 触摸板（360度模拟入力） |
| 触摸屏 |
| 麦克风 |
| 摄像头 |
| 动作检测 |
| 角度检测 |
| ■其它输入功能 |
| 3D volume |
| HOME |
| 无线开关 |
| 电源 |
| ■游戏卡 |
| 3DS专用，最大2G |




### ◆Mii

3DS将采用和Wii相同的个人特制化Mii头像。特别的是可以使用镜头摄影，系统会自动作成头像，玩家只要再作细部调整即可完成。




### ◆经典下载

任天堂也预定开放付费的经典游戏下载，之后将会慢慢放出令人怀念的Game boy、Game boy Color等等游戏。

## N3DS
### 平台预定作品全公开！

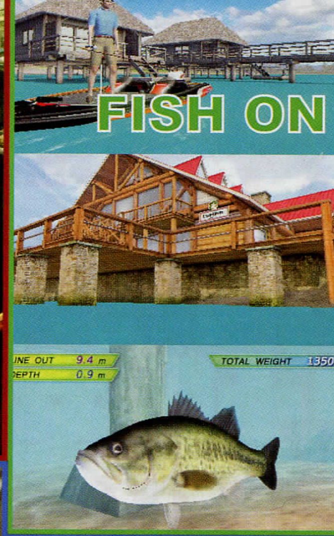
3DS作品名单

| 厂商 | 游戏名 |
|---|---|
| AQI | 立体忍者（暂称） |
| KONAMI | Asphalt 3D（暂称） |
| KONAMI | 合金装备 索利德 食蛇者 |
| KONAMI | Love Plus |
| KONAMI | 胜利十一人 |
| KONAMI | 职业棒球 |
| ASCLI | FISH ON （暂称） |
| CAPCOM | 生化危机 启示 |
| CAPCOM | 生化危机 佣兵 3D |
| CAPCOM | 街霸Ⅳ 3D EDITION |
| CAPCOM | 洛克人DASH3 PROJECT |
| KOEI TECMO | 死或生 次元 |
| KOEI TECMO | 战国无双 Chronicle |
| SQUARE-ENIX | 陆行鸟赛车 3D（暂称） |
| SQUARE-ENIX | 迷宫逃离 3 D（暂称） |
| SEGA | 超级猴子球（暂称） |
| HUDSON | DECA SPORTA EXTREME（暂称） |
| NBGI | 皇牌空战 3D（暂称） |
| NBGI | 双笔体育（暂称） |
| NBGI | 深渊传说（暂称） |
| NBGI | 职业棒球famste2011（暂称） |
| NBGI | 山脊赛车R 3D |
| MMV | 牧场3D（暂称） |
| UBI | Combat of Giants ダイナソー 3D（暂称） |
| UBI | 幽灵战队 战略版（暂称） |
| UBI | 分裂细胞3D（暂称） |
| UBI | 车手3D（暂称） |
| LEVEL5 | 雷顿教授与奇迹的假面 |
| 任天堂 | 任天狗+猫 |
| 任天堂 | Pilotwings Resort（暂称） |
| 任天堂 | 星际火狐64 3D |
| 任天堂 | STEEL DIVER |
| 任天堂 | 新・光之神话 |
| 任天堂 | 赛尔达传说 时之笛3D（暂称） |
| 任天堂 | 动物之森（暂称） |
| 任天堂 | 纸片马里奥（暂称） |
| 任天堂 | 马里奥赛车（暂称） |




洛克人
CAPCOM
街霸4 3D


生化危机 佣兵3D
生化危机 启示


FISH ON
TOTAL WEIGHT 1350


Cubic Ninja
立方忍者
©2010-2011 AQinteractive Inc. All Rights Reserved.


KOEI
战国无双 编年史

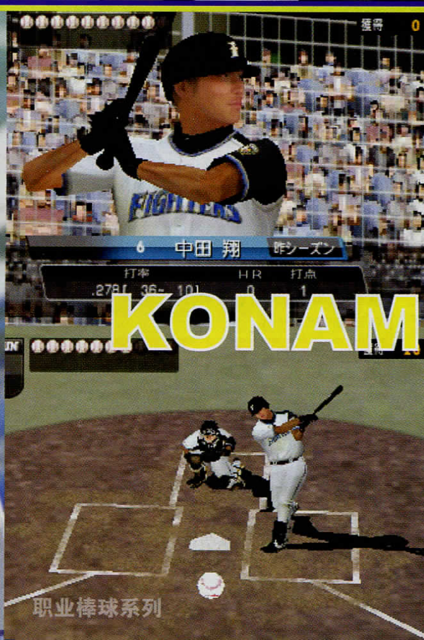



パレード通り
LEVEL5




食蛇者


LOVE PLUS


中田 翔
KONAMI
职业棒球系列


DECA SPORTA


牧场 3D
MMV
アニマル動物園
園長 マーベラス
エリア数 3
動物 28/41
メダル
ZOO


3


DECA SPRTA EXTREME
HUDSON


NBGI
弓を引け!
そのまま動かして狙い…
上にスライドして構えろ!
ドロー&リリース
STEP 2


深渊传说


SEGA
超级猴子球
Combat of Giants
分裂细胞
幽灵战队 战略版
育碧


双笔运动
Setsuka
Xianghua
SLIP STREAM
NITRO


POSITON LAP
8th 1/3
山脊赛车
4th
SLIP STREAM
NITRO


车手3D


SECI
NEXT
SPECIAL
泡泡龙


纸片马里奥


10 PTS 0:34
Wuhu Island
41 MPH
SPEED
40 PTS 0:37
45 MPH
SPEED
动物之森


nintendogs +cats


任天狗+猫
新光之神


009509
陆行鸟迷宫3D
009999


马里奥赛车
任
天
堂


星际火狐64
02:46:09


赛尔达传说 时之笛


03:47:34
潜艇大战STEEL DIVER

**号外**

《电软》现向全国各地发出活动承办邀请，有意和本刊合作举办比赛活动的公司或组织请电话联系编辑部，洽谈合作事宜。

——联系方式见目录

# 世界杯已经结束了?

# 没有!

# 来这里捧起

# 属于自己的

# 大力神杯吧!

## Winning Eleven 2011

## 中英文合版!!

由《电子游戏软件》举办的第二场大型游戏比赛正在火热筹办当中！比赛时间暂定为11月初。本次比赛的游戏就是将于10月14日发售的《胜利十一人2011》中英文合版！本作是次世代主机上的第一款官方汉化作品，有着极强的纪念意义，同时该系列在国内有着极高的人气。于是，我们决定用这样一款作品来继续南非世界杯的激情，让广大足球游戏爱好者有机会一较高下！

**本次我们为参赛优胜者们准备了总价值过万元的奖品！想要参加吗？赶紧登陆我们的博客：http://blog.sina.com.cn/drgame，里面有专门的活动报名帖，以及本次比赛的详细安排。**




# 电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.285

封面图：高达无双3

ET_MAX[奥斯丁] 制作

2010年 10月下

CONTENTS



## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

## CURRENT 本期焦点 FOCUS





## GAME 攻略人行道 GUIDES



## 固定栏目



## 版权信息


主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

### 编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：华　尧
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

### 广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

### 发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame


### 本刊声明

Focus on Game News

# 游戏新闻眼 VOL 285

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！




←2K Games宣布，只要购买即将上市的《边缘禁地》年度特别纪念版即可成为《永远的毁灭公爵》试玩俱乐部会员。但《毁灭》的新作上市日期仍然未定……不愧为万年跳票王啊！

## HARD 日本专讯 SCE发表320G版PS3与数字电视录像套件




本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）发表，将于11月推出320GB款式的PS3主机与数字电视广播录像套件“torne”的同捆组“PlayStation3 HDD录像包320GB”，价格为39980日元，约合人民币3200元。

“torne”是PS3专用地面数字电视广播接收器与视听录像软件组成的套件，只要通过USB连接线连接PS3并安装专用软件，就可以收视与录制地面数字电视广播的节目，支持标准/3倍模式录像，具备快速直观的使用者界面。

由于日本正值地面电视广播模拟转数字的交接期（日本地面模拟电视广播预定于2011年7月全面停播），因此搭配PS3即可收视数字电视节目且价格低廉的torne于今年3月推出后相当畅销，先前也曾推出与160GB/250GB款式PS3主机同捆组，本次则是配合年末商战热潮，推出容量更大的PS3主机同捆组。

该组合的价格较两者分开购买便宜4980日元。

SCEJ表示，该组合使用3倍模式录像时，最多可录制140小时的电视节目，能充分适应年末年初大量特别节目的录像需求。不过由于日本与中国的地面数字电视广播规格不同，因此torne无法于国内使用。

## SOFT 日本专讯 SEGA展开DC名作移植计划 第一弹《索尼克大冒险》开放下载

本刊讯　SEGA近日宣布了将把DC（Dreamcast）游戏移植至PS3/Xbox360的计划，作为第一弹的《索尼克大冒险》已于9月29日开放下载，本游戏为下载专用软件，不单独发售。





《索尼克大冒险》对应HD画质，以DC版两倍以上的分辨率来描绘的画面，比起原版呈现更加细致的动作。同时也对应奖杯以及在线的社群系统功能。另外也开放了《索尼克大冒险》的付费下载项目“索尼克大冒险DX包”。DX包内容包含移植版的追加要素任务模式，安装DX包的话，开头画面也会变为新的《索尼克大冒险DX》开头画面。而且如果安装DX包的状态下满足特定条件，将会开放玩家角色“金属索尼克”使用。

第二弹的移植下载预定会公开《疯狂出租车》。DC移植计划的官方网页也已经开张，如果有新作移植的情报，将会随时在官方网页及时更新。

## HARD 日本专讯 任天堂欢庆马里奥25周岁 推出周年主题纪念版掌机

本刊讯　任天堂最近非常活跃，一连串的动作赚足了玩家的眼球。今年的9月15号是《超级马里奥兄弟》25周年的纪念日。为庆祝这个日子，任天堂继先前推出的Wii动作游戏《超级马里奥收藏集特别包》后，再度推出了NDSi/NDSiLL的25周年主题纪念版本。

这两款纪念版主机采用了近似的外观设计，包装盒以及主机本体均采用大红的配色，外包装盒上印有FC版《超级马里奥兄弟》的角色形象和25周年的纪念标志。主机的设计方面，NDSi在上盖的摄像头上方印有马里奥跳跃的形象，而NDSiLL大概是由于体型的缘故，所以在上盖的摄像头左方印有蘑菇、花朵、星星这三个图案。





NDSi为日本7-11限定发售。10月1日起开放玩家预定，10月28日开始发售，建议售价为14800日元，约合人民币1200元。NDSiLL预定10月28日于日本地区发售，建议售价为18000日元，约合人民币1450元。

## HARD 日本专讯 好点子令操作感华丽提升 PSP go专用操控周边年底推出





本刊讯　GAME TECH发表，将于2010年底推出PSP go专用的PS3手柄固定架周边，价格2980日元，约合人民币240元。

这款手柄固定架是GAME TECH接单生产企划第1批活动所募集到的点子，现确认将正式商品化，由GAME TECH自家购物网站“GAMETECH直销”独立销售。

该手柄固定架是配合PSP go的PS3手柄蓝牙联机功能所设计，构造类似SCE官方推出的PS3手柄用的无线键盘，借由底座与扣环将PSP go固定于PS3手柄的上方，让玩家可以直接手持PS3手柄舒适地游玩PSP go游戏。

PSP go因为采用轻薄滑盖设计，因此方向键、模拟摇杆与输入钮较薄较小，在玩操作较复杂的动作游戏时不如一般PSP顺手，这款手柄固定架则是可以解决这方面的不足，不过相对的也牺牲了部分便携性，有需求的玩家不妨参考看看。

## Wii预定发表游戏新作公开

SOFT 日本专讯

本刊讯　任天堂于9月29日的发表会上，公布了Wii到明年春季为止预定发售的游戏名单和介绍影片，具体游戏如下。

2010年10月14日《毛线卡比》（毛糸のカービィ）

2010年10月21日《超级马里奥收藏集特别包》（スーパーマリオコレクションスペシャルパック）

2010年10月21日《末路英雄2 垂死挣扎》（ノーモア★ヒーローズ2デスパレート・ストラグル）

2010年11月11日《派对游戏100合集》（パーティーゲームボックス100）

2010年11月18日《超级滚球PLUS》（～たたいて弾む～スーパースマッシュボール・プラス）

2010年11月18日《索尼克缤纷色彩》（ソニックカラーズ）

2010年11月25日《马里奥综合运动》（Mario Sports Mix）

2010年12月02日《保姆老妈》（ベビーシッターママ）

2010年12月09日《卡拉ok JOY SOUND Wii SUPER DX尽情欢唱！》（カラオケJOY SOUND Wii SUPER DXひとりでみんなで歌い放題！）

2010年12月09日《塑身派对》（Fitness Party）

2010年12月16日《塑身拳击2 用Wii享瘦》（シェイプボクシング2 Wiiでエンジョイダイエット！）

2011年01月27日《梦幻终章》（THELAST STORY）

2010年冬季《大金刚归乡》（ドンキーコングリターンズ）

2010年冬季《异星寻奇》（アースシーカー）

2011年03月《比利军事训练营 用Wii享瘦》（ビリーズブートキャンプWiiでエンジョイダイエット！）

2011年春《闪电十一人 王牌前锋》（イナズマイレブンストライカーズ）

2011年未定《赛尔达传说 天空之剑》（The Legend of Zelda：Skyward Sword）

2011年未定《零 新作》

2011年未定《节奏天国》（リズム天国）

## 上海幽幽重塑经典 连连看值得珍藏

SCOOP 国内专讯

继成功推出手机游戏《苍魔幻世录》、《八卦西游之勇闯蜘蛛洞》和《疯狂斗地主》后，上海幽幽又推出了一款经典游戏翻新之作《经典连连看-珍藏版》。连连看在很多玩家的心中绝对是一款永记于心的经典之作，无论是手游、pc游戏或者是网页游戏中都被一次又一次的重新演绎着。

这款游戏依秉承了连连看的经典游戏规则与方式。为了使游戏更加耐玩，游戏中增加了一种新的地图模式进行游戏。关卡出现时不再是规则的矩形布局，而是随机成为各种类似于游戏进行到一半的状态，在这种混乱的布局中迅速的找到着手点是一件不简单的事情哦。游戏中还为玩家们准备了多组进行连连看的图片以供选择，只要进入到我的收藏模式中就可以选择多种的图片组了。




这款游戏支持上百种的手机型号，适合各类的手机用户。游戏下载请登录：移动梦网-游戏（百宝箱）-休闲-经典连连看—珍藏版。更多精彩游戏请访问wap.wiyoyo.com咨询电话4008123330。

## 展现偶像少女的动感青春活力！微软邀请SKE48代言Kinect周边

EVENT 日本专讯

本刊讯　日本微软发表，将与名古屋少女偶像团体SKE48合作，共同针对预定11月20日在日本推出的Xbox360体感周边Kinect进行一系列宣传活动。

首次合作宣传活动是自10月4日起播出由SKE48中的松井珠理奈与松井玲奈担纲演出的电视广告。后续则是预定于11月起播出采用SKE48即将推出的第4张单曲的电视广告。松井珠理奈与松井玲奈两人将组成期间限定的特别团体“Kinect（キネクト）”，演唱Kinect宣传活动专属的原创歌曲“TWO ROSES”，该歌曲将收录于第4张单曲中。

“Kinect for Xbox360”预定11月20日在日本推出，各产品包装价格如下：

- Kinect感应器+《Kinect大冒险》游戏同捆价格14800日元。
- Xbox360 4GB主机+Kinect感应器+《Kinect大冒险》游戏同捆价格29800日元。
- Xbox360 250GB主机+Kinect感应器+《Kinect大冒险》游戏同捆价格39800日元。



## PS3专用环绕立体声系统震撼登场 俏粉红DS3手柄10月在台推出

HARD 台湾专讯

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将于10月12日在台湾省推出PS3专用周边配件“环绕立体声系统”（CECH-ZVS1T，价格6200台币，合人民币1350元）与“俏粉红”款式DUAL SHOCK 3手柄（CECHZC2TCP，价格1540台币，合人民币330元）。

环绕立体声系统是首款专为PS3设计的单件式家庭剧院扬声器系统，运用Sony S-Force Pro技术在单个扬声器上创造出近似多个扬声器的环绕音效。只要简单地摆设在电视机前，通过光纤数字连接线连接PS3，就能享受身历其境的PS3游戏与BD影片音效。

该系统共有4个音场可以选择，包括具备低/高频率大动态声音的DYNAMIC模式（预设）、适用于任何音质2声道立体声游戏的STEREO模式、提供宽广音域增强环绕声道的VIVID模式与忠实重现音轨的STD模式，玩家可依自己喜好选择。之外还提供NIGHT模式与DIALOG模式两种效果，在NIGHT模式中，即使音量调小也可以享受到清晰的音效和对话声；而在DIALOG模式中，让玩家在游玩全语音游戏时，可以清晰听到游戏语音与对白，完整呈现出游戏的配音，提高游玩乐趣。



俏粉红款式DUAL SHOCK 3手柄是继清透黑、缎布银、金属蓝、深邃红、典雅白之后，所推出的第6种配色款式，采用普遍受到女性玩家欢迎 的 粉红新配色。

## TOP 新闻直击

HOT TOP GAME NEWS

●游戏研发商 Treyarch 近日证实了曾经在《使命召唤5》中出现的殭尸模式，将再次出现在《使命召唤7》当中。Treyarch的总监Mark Lamia表示，制作团队将会保留先前殭尸模式的特色，并加入更多让玩家惊艳的要素。游戏最多将可4人合作对抗殭尸。



●《Dissidia 012 Final Fantasy》日前放出了新影片，影片前半部新增了一部分的剧情对话，令人注意的是，在最后的部分确认了《Final Fantasy VII》女主角蒂法（Tifa）将参战。本作预定2011年春季推出，售价未定。

●Capcom近日透露了《丧尸围城》即将在今年于iPhone平台推出的消息。根据了解，玩家将可扮演初代主角Frank West，并再次于一代场景Willamette Mall与殭尸对抗。值得注意的是，iPhone版本将会有专属的故事剧情及结局。

●CAPCOM发表，将于11月推出iPhone/iPod touch街机游戏平台应用程序《CAPCOM街机（CAPCOM Arcade）》，提供经典街机游戏让玩家下载游玩。《CAPCOM街机》包含《街头霸王2》、《大魔界村》、《1942》与《战场之狼》4 款游戏，后续预定追加更多游戏。




●TECMO KOEI Games发表，将于12月推出以PS3版《北斗无双 国际版》。《北斗无双 国际版》追加了从序章开始就能直接使用能力招式全面开放的最强拳四郎来享受爽快战斗的传说篇新关卡，调整剧本与动作，改变部分敌人的兵种与配置，变更摩托车操作方式为海外版规格，强化HARD模式的暴力表现等等。



# 三国杀

□文／王俊生

古书中的道理也可以用于当今的游戏么？这个自然。

两千多年前，当时著名的思想家和哲学家兼宗教精神领袖李耳同学——后来也被称为老子——出版了自己唯一的一本但也是中国历史上最卖座的著作之一《李耳反三俗语录》——后来俗称为《道德经》。

李耳同学在这本巨著中的很多话后来都变得很出名，以至于很多皇帝都拿着做政治运动的参考书。不过当时可能他比较急，写完之后也没耐烦解释，连稿费都没拿，只是把版权送给了一个看城门的大叔，就骑着青牛去到终南山度假去了，再没出来过，所以那些很出名的话大多变成了一大堆哑谜，后来又逐渐成了橡皮筋，留给人随便扯。反正李耳同学现在已经升了太君——就是太上老君的简称——谁也不能再叫他回来对证，随便怎么摆弄也都没有了关系。

比如他在第六十篇中写道：治大国若烹小鲜。很轻巧的一句话，可谁知道它到底想表达个啥意思？想说治理国家和烧小菜一样简单？还是说得注意放盐放糖并且做好打酱油的工作？不清楚。只是过了些日子，有高手考证出，原来这“小鲜”的意思不是小炒也不是四菜一汤，而是“小鱼”，是当时普罗大众喜闻乐见的一种廉价无污染绿色食品。所以这话的原义应该是说：治理国家基本上就和在家里烧小鱼差不多。

小鱼的说法可能是对的，但这样做解释是很乱的。如果它是菜谱，那一定是世界上最糟糕的一本：这里面既没有说明白太君的鱼是不是钓鱼岛上打来的（这样就可以证明钓鱼岛在2500年前即为我朝的领土了，多好），也没有注明具体烹饪方法（比如煎蒸煮炸），实在是过于随心所欲，以至于任何人都可以说自己是老子的真传弟子，李家饭馆的唯一后人。反正鱼进了锅到底该怎么个搞法完全没人知道，随便怎么干都是对的。当然在具体实践过程中，原则上要奉行按照官阶大小自上而下地确定解释准确度的方针，因为鱼烧得好不好吃不要紧，政治上一贯正确更为重要。

有一段时间的研究结论，认为李太君的烹饪方法是“煮”，因此治国之策，也就同步成了“慢火煮小鱼”：这样吃鱼的会比较快乐，因为慢慢地炖，鱼的味道会比较可口些；同时鱼本身也会比较快乐，因为麻木不仁地死去，痛苦会比较少些，甚至于比起隔壁直接送进油锅炸的，还会有一种超然的优越感。

这种结论显然有着理论上的优越性，因此被数代帝皇奉为准则。甚至到如今，也有不少人在玩三国游戏时也喜欢采用类似的方式：平定一方之后，先架锅加水，找几个魅力值高的当影帝，做点减税施粮的善事，然后再派些智力、政治高的，唱唱红歌、耕田种粮、发展商业、加固水利，与人民群众还有黑社会打成一片，鼓励大家不分彼此、致富光荣，无论出身，抓到耗子就是胜利。待民心稳定、人们安居乐业、黑道白道都人力财力倍增之后，再开始慢慢地打黑扫黄追原罪，杀肥加税征粮征兵，渐渐地也就强大了起来。

但有时也不是所有人都愿意这么干的。煮是一种比较花时间的烹饪方法，而且一边加水还要一边对鱼循循善诱、诲人不倦，好让让他们自投罗网，这对于厨师的能力考验很大，不是普通人就能轻易办了的。

有时候遇到急性子，就喜欢用快火改煮为煎了。换在游戏里，通常的表现就是攻城拔寨之后，呆不到三个月就急吼吼扒下画皮露出真面目。不过有时还真是客观原因所致：有的玩家生性豪放，喜欢用封赏提高下属的忠诚度，打下个城池把一大半赏了功臣；还有的则笃信官员数量是管理成功的保证，一个贫困县里也要摆上几十个文武官员，结果发完饷屏幕上一片赤字。一般游戏里的设定，是只要不给官员经费，当场就给你颜色看，马上什么开发制造训练就都给停了，全都嚷嚷着要散伙投奔明主;而民心涣散倒还有个积累的过程，从100减到0然后再到揭竿而起，往往要耗上好几个月。所以在此大是大非的抉择面前，差不多所有人都会做出正确的选择。好在加税加征在游戏里只是选择一个指令而已，不用借口，也不用开象征性的听证会，不管是燃油税还是空气税还是外带食品的进口关税，统统可以轻松搞定，极其人性化。

虽然煎不如煮，但干煎小鱼也是高超的技术活。其最高境界的代表，就是老一辈相声大师侯宝林先生赞颂过的“糖醋活鱼”。让鱼端上桌还保持大脑清醒，看着自己被分而食之还能咧嘴一笑，是相当具有造诣的政治工作。有的三国高手，总能在强征之下又保持民心维持在最低限度不致崩溃，那种手段真是让小鱼们欲仙欲死、如痴如醉，索性放弃挣扎，两眼一闭、两腿一分，大喊着“爱煎就来煎吧！”只要油放多点、锅少翻些，别三两下就弄得个皮焦肉烂骨肉分离便好，说不定这煎着煎着，还能和煮着一样出点快感呢。

对于友邦或是同盟这种，就往往要把他们摆上蒸笼了。势力弱小的时候，应该主动投奔独霸一方的大豪杰，比如鼎盛时期的董卓之流，或是陶谦、孔融这类把自己的名声看的比老妈还重要的德君。搭上关系之后，就可以狮子大开口，要钱要粮要美女，总之要坚信并且宣扬“国与国的关系惟有利益”的理论，拿不到赞助就立刻反水，在全世界发帖爆他的隐私他的视频他的菊花，让其充分感受腹背受敌、前后夹击的魅力，保证比蒸锅里的鱼还难受。

当然，搭上盟友也不能完全不付出点代价。遭遇外敌入侵的时候，人多半会让你出兵支援，这个时候就要考虑如何技巧性地表示拒绝，即申明了大义，又避免了自己无谓的损失、保存了实力。有时实在躲不过去，也可以派几个低级校尉带足干粮去当地转一圈，明着是深入正面战场的做中流砥柱，暗里实际上是公费旅游兼带了解双方兵法与战术。这其中的窍门，是一定要骑着高头骏马，再带足各种提高行动力的道具，跑到战场边远远地瞭望即可，千万不可一时冲昏头脑，陷入百团大战之中。一旦战势不妙，应立即策马扬鞭，做游击移动之姿以逃之夭夭。如果胜券在握，则必定要留到最后，在死老虎身上狠锤上几下以作为出力的明证，少不得一会儿还有大笔辛苦费奉上。如果能在观赏双方战役的同时，拉拢腐化一批立场不坚定的干将为我所用，那就是最好的结果了。反正必须牢记盟友就是用来出卖的，卖啊卖的也就习惯了。

所以喜欢用蒸小鱼方式来治国的玩家，在谋略天下时对外族侵略一向都持积极的欢迎态度。借着这个机会，不但可以直接削弱自己所依附大豪的实力，还可以壮大自己的队伍、改善自身财务状况，为将来一统江山打下坚实的基础；内乱的时候，更可以义正言辞地转移内部矛盾，维护团结稳定的大好局面。所以有时一切太平，还总得花脑筋挑动点矛盾出来，开门迎盗，让几方杀得你死我活，自己才能坐收渔翁之利。

再来看看这为有权谋者都不太爱搭理的炸。确实，大锅加猛火加滚油这种方法是比较粗俗了些，只有纣王这样的莽汉才会喜欢。想来李耳同学这么清新高雅的哲学家，应该不会中意这种既不健康、又完全不考虑鱼之感受的低级烹饪方式。但油炸也有好处，那就是快熟、管饱，而且只要炸得透、炸得香，保证能让你把鱼全吃得干干净净，连一根骨头一片鳞甲都不剩。也有不少人认为，人活一世就这么一次，也就这么几年。所以有鱼吃的时候，就应该玩命炸、狠命吃，有树就该砍、有矿就要挖、有钱就得捞，把自己填饱是第一位的，哪管身后洪水滔天，鱼是不是快乐更与我没有一毛钱关系。

三国游戏里，这种情况也并不罕见。有的玩家通常只守一个都城，打下周边城池之后，便派几员大将过去横征暴敛、竭泽而渔，先把税率提高到99%，



然后每个月不停地强征强收服苦役，挖地三尺、没收一切资本主义财产。等到民心已经濒临暴动的边缘，就卷着钱粮一走了之，留下一个烂摊子让它自生自灭。有时运气好了，已经废弃的城池被其他有德的明君收复，潜心发展几年还能重新恢复生机。只是到这时，油炸派的大军又会从天而降，再次洗劫一番扬长而去。所以在天朝，那种花时间花精力培养百年基业的事情根本就没人做，傻瓜都知道在这种反复折腾下捣鼓这个，就只有死路一条而已。

这样的玩家个人实力通常会扩充得很快，而且军事素养极高，胜了就刮、刮穷了就跑，很得到了游击战术的精髓。只是天下虽大，资源终究不是无穷无尽的。好好的一道菜，毕竟还需要有鱼才能为炊。统一了全国，留下几百个满目苍夷的空城，也不是一句“不惜一切代价”或者“放弃西安以东”就能安抚得了的。怕只怕到洪水滔天的时候，自己尚未身后，那就是现世报应，来得极快的了。

蒸、煮、煎、炸，这一堆的解释，不知道是不是真的能够反映出老子想说明的道理，也可能他什么道理都没有说，只是让后人去猜而已。有就是没有，没有就是有，佛道两派原是相同的，要真的打起偈语来，李耳同学当也不输于释迦牟尼吧。

倒是后人附会的那些解释，颇能体现出当权者的心态。无论是哪流哪派的说法，总有一点是不会改变的，那就是国民在每个皇帝的眼里，都不过只是锅里的小鱼而已。是煎是炸、是煮是蒸，只改得了形式却改不了本质，最终还是逃不过被咀嚼被消化成为肥料的命运。

总之，对小鱼们来说，最终需要面对的，不是杯具，就是餐具。这大概才是李太君最真实的意愿吧？

## 外一篇 谁的国

据说近来天朝周边颇有些不平，对这个，我本是不太在意的。因为每日看到的身边不平已经很多，如果件件都要担心，眼泪怕是再也洒不过来。自顾尚且不暇，哪里还有多余的心情关心门外事。但有朋友就来，并劝我说：先生这时候最好还是写点什么吧。5年前的风波尤在眼前，当时不过只是为了一本不到万分之一普及率的教科书，已然群情激愤至此。而今钓鱼岛之争冲突更甚，未必不会闹得更加天翻地覆。到底游戏事小，失节事大，若为识时务者，总是早点声明态度站好队伍为妙。否则难免会重蹈五年前味千拉面的覆辙，等到店面被砸个稀烂才想到打出“我们也是天朝企业”的横幅求饶——《电软》给人的印象，惯常家似一总亲日的，在这个时候表现出一点积极的态度，未尝不可暂且放下平素对日人的恭维和吹捧，略加一点叱责，也算是在大是大非面前站稳立场。

于是我就很有些惶恐。

因为对于东海那边的事，我知道得很少，一向以为都应该由龙王做主才是，何曾轮到我们自己说话，即便要说要打，如五年前那般，也常常是奉旨，没有自己的意愿在里面，所以现在落笔未免踌躇。

我平日读书甚少，文化程度也不高，恰属于应被李敖父子唾弃的那批人种中最劣的一类。素来既未养成定时接收天朝每日通告（CCTV）的良好习惯，也就对于世间大多的人物事，总是处于迷糊状态，政治嗅觉一向有待提高的。比如我就搞不清出事的是钓鱼台还是钓鱼岛，也搞不清“与那国”和“他的国”，总之，在听到这事之时，我很以为是韩寒大少爷的新小说，又惹出什么祸事来。

翻阅旧卷，才得知闽南那边的渔民们习惯把这岛叫做“钓鱼台”，想必我朝坚称“钓鱼岛”，多是为了避讳，不然如我一等无知的草民，必以为日人护卫舰已经占领了中南海，让泱泱大朝丢了面子。

其实钓鱼台也好、钓鱼岛也罢，在天朝眼里一概无如面子重要，又何尝算得上是件大事：这卅八年来，日人的船舰在那里每日例行的巡逻，耳光抽在门外，本来就听不真切。关上门默不作声，大家许是还以为脸上红的是精神焕发、肿的是油光满面、碎的是满嘴香玉。就算这样让它继续巡下去，原本也无甚紧要，只是难保个把不识大局的渔民，因近海边已无虾可捕，不得不跑去到台上去多钓些鱼，总是因求财而忘记政治，闹的大了，把面子里子撕开了一条缝，朝中便也不得不抗议几声，以暗示我国泰民安、和谐稳定，以至于民生百姓均吃饱饭没事干，人人先天下之忧而忧、争相表达犯我必诛之雄心、彰显大国神威。

不过据传这三十多年来也未必是无动于衷的：那岛子原本是台湾大屯山的延展，华人的愤懑早有，也时常去岛上宣示主权，甚至于偶有勇敢的高官，居然开军舰带家眷做环岛游览，日人也未敢多言。但这主权里毕竟有个“谁的国”的干系，以台湾早些时的状况，多少有些说不清楚，所以大抵是少谈为妙，以至于传到我们耳朵里的就很少了。现如今忽然也正经起来，怕不是与小马哥的谄媚有些关系罢？总之今天可以奉旨抗议，虽然力度有限，但队伍是站准了的。

不过巡航的日舰取名“与那国”，倒让人颇觉得可笑：与那国的岛民虽身在日出之国，却心在崇台之湾，几次三番全民公投，要的就是投奔小马哥的怀抱。既做镇海之船，却取此无间之名，岂非暗含与我里应外合之心？这固然是我朝福泽天下所致，却也有其客观的地理因素：但凡晴天白日，登上与那国岛海岸就多半能看到台湾岛的大屯山，却一辈子也休想望到东京都。每天打鱼晒网修船避风，去宜兰远较石桓方便。再说渔民指海吃饭，生活大抵总是如此，与掌权者无争，无论日本还是台湾，未必差得许多，两利相较取齐重，究竟隶在谁的国下，也竟无足轻重起来。固然朝野可将公投废止无效，但平日里与他国的亲近，却是强阻不得的。

世间所谓倾慕者，皆莫非如此。想当初电视游戏黄金时代，国内凡欲从业者，无不言必称育碧，全不用作任何鼓动，即便小小的测试员一职，也是硕士博士随意任拣。到今天网游红遍天下，才子们又以盛大腾迅是瞻，视育碧科乐美之流为跳板，多侧目而过。这是人的本性使然，非三俗所致，无可厚非之。

天朝圣邦，若想四海归顺，无需清洗道德、耀武扬威，也不必尾大不掉、打肿脸充胖子，只要善待国民，使人人行有车、住有房、食有肉、商有利，存公道于世间，自然会万邦臣服。但倘若大多数人只是行怕撞、住无房、食遇毒、商必歼，玩个游戏还要看爷爷奶奶的脸色行事，也就怨不得他们出了娘胎就想着奔往番邦异域了。

岛非人，不可作人语。否则不如直接问问钓鱼台愿意去谁的国，岂不干脆？

是以为记。

## 外外一篇

十年前，天朝每日通告曾邀请了三个经天纬地、尾大不掉的出色好学生为嘉宾，深入揭批当时鼓吹读书无用、高中未完就主动请辞的作家韩寒，义正言辞地指出为了天朝的发展，惟有读书报效祖国方是正道。

**以下是十年后的回顾：**

**出色好学生一　　清华高才生马楠**

曾在美利坚国克林顿拜会天朝上邦时向克林顿表达对美利坚人权问题的严重不满，引发天朝一片击节赞叹之声。

十年后，拿着美利坚绿卡，嫁了美利坚老公。

**出色好学生二　　哈佛少女刘亦婷**

十年前，刘妹妹声称“我的成功可以复制”，准备学成之后报效天朝，堪称我朝一代的希望 。

十年后在美利坚做基金副总裁，嫁了美利坚老公。

**出色好学生三　　北大黄思路**

十年前连中考高考参考书的封面都能见到她，是天朝优秀教育制度的代表人。

十年后，北大毕业即赴哥伦比亚，老公也是白人。

**韩寒**十年前，被我朝认为是破坏80后形象的典型形象，一个不知何为天高何为地厚的小子。

十年后，仍留在中国，已被称为天朝最有良心的公共知识分子。



# CEDEC2010

# 游戏开发者技术交流会CESA




CEDEC2010
CESA Developers Conference

## 1 CEDEC是神马？

喂~喂~试音试音，123、123，嗯，好，OK，咱们闲话不说直入正题（乃之前都是在凑字数好不好！）。下面进行知识普及，CESA想必大家都知道了，就是举办东京电玩展内协会，很有背景的协会，和游戏有关它都会参与，那么，CEDEC其实就是CESA举办的游戏业界开发技术交流大会的简称，因为他们就爱玩儿这虚的，所以用英文缩写听起来更能唬人。

今年的交流大会在横滨国际会议中心举办，每年举行一次，今年是第12次……等等，【挖鼻】，谁会关心这些，就像看某种无码片我们都会按快进键一样，让我们坦诚一些，跳过这个传统的报幕吧……大会由和田洋一（史艾总裁）揭幕、开始时的基调讲演是松原健二（光荣总裁）这都无话可说，请这些大社长过来就是为了增加大会的厚重感，但是结束时的基调讲演就很有意思了，演讲的人是叫做石井裕的大叔，麻省理工学院的教授，电子触摸技术领域的专家，原本是技术人员的交流会，却在最后结束才由技术领域的大拿总结发言【耸肩】，会议中间还播放了本届的开发技术奖的获奖名单，接下来将会一一介绍看点内容，请不要走开，广告之后更精彩。

插播广告：（男童鞋）：您还在为生活中有太多敷衍而发愁吗？（女童鞋）：您还在找不到前进的方向而苦恼吗？接下来的内容将为您揭晓，一个别开生面的大会，一个不同寻常的大会——CEDEC2010

## 2 卖西瓜的从不说自己的瓜不甜！

光荣总裁松原健二在大会开始时做了一番慷慨激昂的演讲，他演讲的题目是“价值的追求”，当这





厮说出这个词的时候，相信很多基情的读者已经在“呸”了，让我们准备好塑料袋儿，把内直往上顶的东西压回去，看他说些什么以后再做定论吧。“日本的游戏开发者太过保守，与欧美的游戏人相比，对于游戏进化的反应过慢”，作为游戏人，应该具有“进化的意识”、“整体的危机感”、“确认前进的方向”，“在日本，很多游戏人对和对手交换情报这种做法很抵制，游戏开发者应该超越企业的范畴，把问题提出来，然后一起解决，避免同业者犯同样的错误，提高游戏的开发能力。”……怎么样，听起来很给力吧？这稿子念得，大会上这几百口子肯定是鸡动、骚动掺杂在一起了，总之听完松原健二的讲演，在座的都湿了，不过，靠三国、信长和无双这三个传家宝混日子的光荣老总说这话怎么就嫩么不让人信服呢！？

这次大集会是以一个小组一个小组演讲的形式进行的，后面是详细情况。

## 3 竞争对手在什么情况下都是竞争对手！

进行第一场讲演的是来自两个公司的三个男人，石原恒和（口袋妖怪）、市村龙太郎（史艾）、吉田直树（史艾），口袋妖怪、勇者斗恶龙都是日本的国民级游戏了，他们演讲的题目是“做出让人喜欢的作品”，作为主办方，找这三个人来借助口袋和DQ说事儿显然有点做作，一个游戏有名了，很容易依靠以前的知名度来延续生命，就像人们常说天朝人喜欢围观一样，日本人其实也喜欢扎堆儿。不过，吉田讲到了一个圈钱的要素，一旦游戏上位，那么就不应该局限于游戏，应该在动画、电影、周边全方位进行展开，就像《口袋妖怪》一样，游戏之外的突破口也很重要。市村讲到了一个依靠品质和口碑传播的小细节，在DQ星空守护者大卖的时候，市村发现同龄人之间会说一些“打到哪儿了？”、“多少级了？”这样的话？然后这款游戏就在年轻人之间流传开了。最后，话都被这俩人抢了，无话可说的石原为了打破僵局，只是概括地说了一下游戏的定位、尽量让游戏不出现限制要素，进而让更多的人玩到。虽然三位制作人讲的都很对，不过大家还是感到索然无味，第一个讲演并没有涉及到任何的技术问题，两个公司的发言人都是哼哼哈哈。成人的世界有一种技能叫做“敷衍”，只要你长大你就会领悟，这种技能会应用到各种场合，杂志中的零零碎碎、漫画中的废格，还有大会上的凑数演讲……



## 4 电影就是要有高潮，讲演也一样。

棒球里有一种很厉害的得分手段叫做全垒打，很难出现，一旦出现全场都会为之欢呼雀跃，本次技术交流大会的全垒打就出现在第二队演讲组合上台的时候——上田文人&大塚康生。面对炒冷饭现象越来越多的游戏界，上田文人一直在用自己的游戏进行无声的抗议，玩过《旺达与巨像》的人都能从游戏中得到很多，上田的游戏坑爹的东西很少，质量很高，而且能用游戏本身说故事就从不加字幕；另一位，大塚康生，TMS的顾问，可能玩游戏的民那不太了解这位欧吉桑，他是谁？提拔了宫崎骏与高畑勲；79岁高龄却因为日本的原画制作青黄不接出任TMS的顾问；以《骄傲的将军》为开端，认为那时具有京剧特色和绘画特点的中国动画水平属亚洲第一，后为天朝的河蟹动画而挠心不已（伪），远赴台湾，进行动画的原画指导，希望无码的黄种人能够将自己的民族特点保留下去。这两个只为自己的理想而活着的人，在大多数已经在生活中领悟了“敷衍”技能的人看来有些“傻乎乎”的，他们谈论的要点是日本动画是游戏的一个有力助推，上田在游戏界虽然名气远播，但是在播放新作《大鹫》的CG时，一直在忐忑不安地看着老前





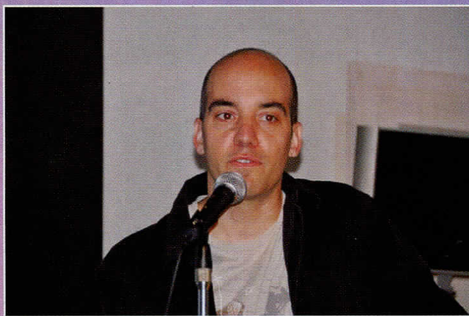
辈大塚桑，这份谦虚就很是值得人尊敬。大塚先生谈到了东西方的动画差异，一个动一个静，西方的动画中有着丰富的表情和肢体语言，而东方以日本为首的动画主要讲求故事性。当然对于我天朝读者而言，还有一个很有营养的地方要透露给各位，大塚谈到天朝的动画时，出现的关键词（不敢弄成句子怕河蟹）有：受ZZ环境的影响……抛却理想向钱看……不考虑日后的发展……相信正在看文章的ACG同士们在读到“抛却理想向钱看”这句时一定会深有体会。

## 5 在我朝不是问题的问题在别国就是大问题

当一个日本留学生听到我天朝的字幕组都是志愿提供字幕而且是争相恐后报名的时候，他内眼睛、内嘴，让我想到了爱德华的名画《呐喊》……游戏的本地化逐渐成为一个国际性问题引人关注，在本次技术交流会上也成为一个大问题被搬到了台前。“著名的日本游戏《裤兜怪兽》系列在欧洲火热上市，不过游戏店却门前冷落少有人问津，想必《裤兜怪兽》的人气主角破卡修要哭泣了……”听完这个段子，你能想象一下《口袋妖怪》公司的制作人们会露出何种表情吗？面朝黄土背朝天地吭哧吭哧几年，就被《裤兜》这么几个字交代了，知道本地化的威力了吧。三个来自欧洲的游戏人道出了自己的苦水，因为“劳动就要有报酬”这个定律在资本主义国家根深蒂固，所以欧洲的游戏本土化需要更多既懂游戏又对本地的语言文化有所了解的人加入，当一款优秀的游戏被翻译成本国语言后，游戏厂商的审核方发现很多了问题，有的名字虽然音译过来但是没有了原本的气势，就这样，再次加工（本地化）花费了相当多的时间，使得原本可以提前上市的作品拖延了很久。不过在字幕组泛滥的我天朝P民看来，字幕这东西其实还是需要基情的，欢迎欧美玩家来我天朝参观学习，友情提示请注意国际形象，不要到中关村大街购买无码、有码盘露怯，用电动小毛驴吧。

## 6 有时候是人玩游戏，有时候是游戏玩人

MGS会社董事长远藤雅伸的亮相，将在座很多观众的回忆拉到了《铁板阵》的时代，作为《铁板阵》的制作人，不管是制作的游戏还是他的传奇故事都像三国志的段子一样，成为日本玩家茶余饭后的聊天儿话题。他的演讲题目是“制作轻松的游戏”，最近的游戏销量有下降的趋势，有人说是游戏玩家的数量下降了，远藤却认为，玩家面临的选择变多了，不但不



是减少了，相反，数量是增加了……一看就是上过北大MBA的人，给在逆境中的年轻人开会的时候就是得这么说，在远藤的公司里其实流传着这样一个佳话：游戏大萧条的今天，MGS的官网也几个月没有更新了，大家都提不起干劲儿，每天垂头丧气地走进公司却在担心月底能不能拿到工资，忽然一只大手拍在那年轻人的肩膀上，“纳尼？棒子出了劲舞骗走嫩么多玩家，乃们给咱差不多一点！想死的话也要死在棒子们后边！”关键时刻，远藤就是用宇宙国做范例来勉励大家努力坚持下去（伪）。其实远藤力推轻松游戏的观点早在80年代与田尻智结缘时，便初现端倪，那时的田只是一名游戏达人，却对远藤的铁板阵进行了完全攻略式的破解，并且出书广为流传，这让制作人远藤产生了“情何以堪”的想法，于是采取了天朝标志性大招——“媒体封杀”。不过最后远藤还是被这位年轻人的基情打动，在他的大力推荐下，田将自己小时候捕捉昆虫和青蛙的欢乐往事深加工做成了一款游戏，这就是《口袋妖怪》了。

## 7 复制粘贴是一门学问

江湖上盛传著名的网络巨头盛大代理了大陆地区的FF14，接下来的讲演小分队就来自史克艾FF14的马场敬一与石井晴也。为了实现长期、高品质运营，一个模型可以反复利用这已经是玩家之间的公开秘密，布甲、皮甲、铠甲三种道具可以用不同的表皮颜色来表现，还有帽子也一样，高贵的帽子只要加一根羽毛或者小饰品就可以了。看起来只是一个小花招，但却凝结了很多人的心血在里面。被罚抄课文的童鞋一定深有体会，拿着3根笔一次写三遍，最后要进行修改一下，每行都要尽量不同，其实是一个道理。被罚多写字的编辑一定深有体会，写3行一样的文字，最后进行修改一下，确保每行都有不同，其实也是一个道理（啊咧？被看穿了吗？【捂脸】）二人说一个模型可以衍生出50种不同形态的道具，这就解决了随着装备增加的数据巨大化问题。

最后，石井裕教授做了最后的致辞，为本届技术交流会画上了一个圆满的句号，各位读者，咱们下个栏目再见！





《战争机器 3》是全球总发行量超过1200万套的《战争机器》系列最新正统续作，玩家在游戏中将第三次扮演传奇英雄马库斯。在失去根据地且腹背受敌的艰难战况下，马库斯将率领英勇的D小队展开事关人类种族存亡之战，就让我们一起体验这以希望、生存和兄弟情谊为主题的壮阔战争故事吧。



# 在战争机器引擎重启之时 切都将化为尘埃!!





《战争机器3》将带领玩家进入充满希望、生存与兄弟情谊的故事最终章中。随着最后城市地沦陷，仅存的人类也已被兽族重重围困，马库斯所率领的D小队必须在分秒必争的状况下将人类从大灭绝的惨剧里拯救出来。

## 最终结局会是希望？还是毁灭？人类命运全系于你手



↑《战争机器 3》的游戏画面又将达到一个全新的高度，光影效果更是之前作品所无法比拟的。




## 末日的终焉 世界的完结 只有英雄才能力挽狂澜

自从今年4月14日微软与EPIC共同发布了《战争机器3》的新作消息后时间已经不知不觉过了大半年，无数铁杆粉丝在这期间一直翘首以待进一步的新作消息。这回微软终于又再次公布了《战争机器3》最新消息，不过这消息难免让人失望，因为此次公布的却是游戏发售日将由原定的2011年4月变更为2011年秋季预定，至少将延期半年。

据笔者个人推测，游戏制作方此举应该是想要把好钢用在刀刃上，旨在让《战争机器 3》在圣诞的强档消费期中大展身手，从而成为Xbox 360在次世代主机竞争中的杀手锏。不过从一个玩家的感情出发，当然我们都希望《战争机器3》能够精益求精，从而带给我们前所未有的震撼感受。如果说本作的延期是本着“慢工出细活”的工作方针，玩家们倒是也可以接受，反正我们能在2012前玩到本作不留下什么遗憾就好（笑）。

| XBOX 360 X360 | 本刊译名：战争机器 3 | | 2011年秋季预定 |
|---|---|---|---|
| 射击 | Epic Games | 价格未定 | 美版 |
| DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 17岁以上 |



# 在灭亡的命运面前传奇英雄只得重装上阵







巴德个性非常高傲，曾经是A小队的队长。他非常熟悉机械，号称只要有材料，就可把任何机械修好。除了难以相处和愤世嫉俗性格以外，巴德依然不失为一名优秀的战士。他原本可以胜任一名优秀的指挥官，然而正是他那格格不入的性格、缺乏耐心和责任感的缺点使他屡屡丧失晋升的机会。

## 为大家呈现最为真实的勇士

马库斯是该系列当仁不让的第一主角，本为维安政府联盟军官，为了拯救父亲而违抗军令遭军事法院判处40年有期徒刑。好友多姆不顾霍夫曼上校的反对，私下帮助马库斯脱离已遭兽族破坏殆尽的监狱，让马库斯加入了这场关系到人类存亡的战争。

由于他在著名的钟摆战役中表现活跃而在军队中享有“战争天才”的盛誉，也因此获得了多次提拔和奖赏。当然，作为D小队的领袖，这次人类的命运就全看马库斯的表现了。







身为马库斯的挚友，多姆曾不顾长官反对私自将马可斯从监狱中救出。他是个顶天立地的男人，更是一位心地温和善良的硬汉。同时，多姆是一位性格十分有趣但战斗经验老道的战士，对朋友可以两肋插刀，而对那些只考虑自己利益的小人十分痛恨。在战争中失去了心爱的妻子之后，多姆开始向兽族部落疯狂的复仇，在D小队里是马库斯的左膀右臂，善于掩护和拯救队友。

阿尼亚作为游戏中为数不多的女性角色，之前在游戏中她很少露面，她主要负责操作D小队在任务中遇到的各种机械及授予他们各项任务情报和指示，是一名出色的情报人员兼通信兵。不过在《战争机器 3》中，这名乖乖女摇身一变成为了一名极具魄力的战士。

科尔身为维安政府联盟之精锐战士，人送外号——“火车头柯尔”，他原本是知名球队的明星，马库斯、多姆等人都是其忠实球迷。除了有些孩子气的脾气以外，柯尔始终对自己充满了自信，尽管面临着诸多的不利情况，但科尔从来不会吧自己的失落情绪表现出来。

## 四人合作战役模式火爆登场

虽然官方现在宣布本作将延后至 2011 年秋季推出，好让《战争机器 3》能2011年圣诞节档期大显身手，不过EPIC承诺将在此期间继续提供大量新系统与新内容来满足玩家的好奇心，这其中最为吸引眼球的莫过于刺激火爆的四人合作战役模式。在新加入的四人合作模式中，玩家可以通过XBOX Live与其它三个玩家组成小队进行游戏剧情战役。本次在剧情任务的四人小队分别是：主人公马库斯和他的好友多姆，《战争机器》漫画版中的年轻人杰斯以及女性角色阿尼娅。

随着剧情的发展，柯尔与巴德也会出现在剧情战役中。这里需要补充介绍的是，为了游戏样式的丰富，Epic还将在本作加入了街机模式，可以让玩家在已经玩过的关卡中不断射杀敌人以便取得较高的分数。喜欢恶作剧的玩家甚至还可以在街机模式中对角色的头部大小比例、重力和音效进行修改。

### 对待敌人就要像寒冬一样冷酷无情





→游戏藉由先进3D绘图技术呈现浩劫后的惨烈景观，关于敌我角色将带入更生动的光影表现。

## 全新的变种怪兽 最后的战役壮烈打响

《战争机器 3》中新增的异形是以荧光族兽人战士的躯体变种而来的新敌人，初始形态是类人状的两足生物。在遭到敌人的攻击后会迅速变异，从身体中伸出一个长长的脖子，长出两支触手状的手臂，而它的整个身体也变成了树干，还会喷射出一大堆难以对付的珊瑚虫。在它们腿部变异之后，还可以非常轻易地跨过掩体；而手部变异之后，则可以让四个玩家对它的围攻丧失效果，因此没有绝佳的配合很难打倒它。更为可怕的是，这种变异种还会在死前扑向玩家，试图同归于尽。



↑为了挽救人类最后的希望，除了一往无前打倒敌人外，马库斯和他的D小队别无选择。

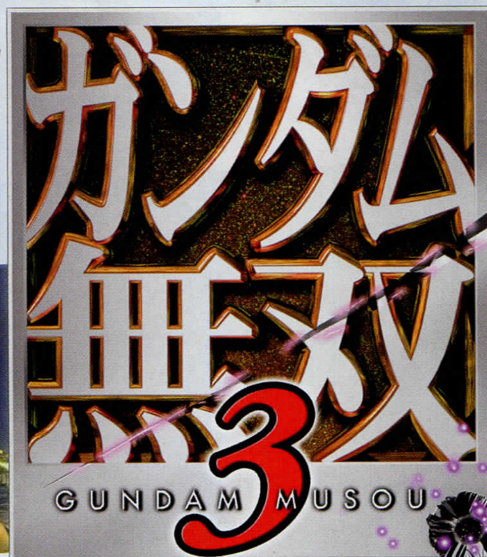


本作是KOEI与NAMCO合作推出的高人气游戏《高达无双》系列第三作，采用了和以往不同的绘图手法，让人耳目一新。

| PS3 / X360 | 本刊译名：高达无双3 | | | 2010年12月16日 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | NBGI | 7800日元 | 日版 |
| | 蓝光/DVD | 1~2人 | 720P | 全年龄 |



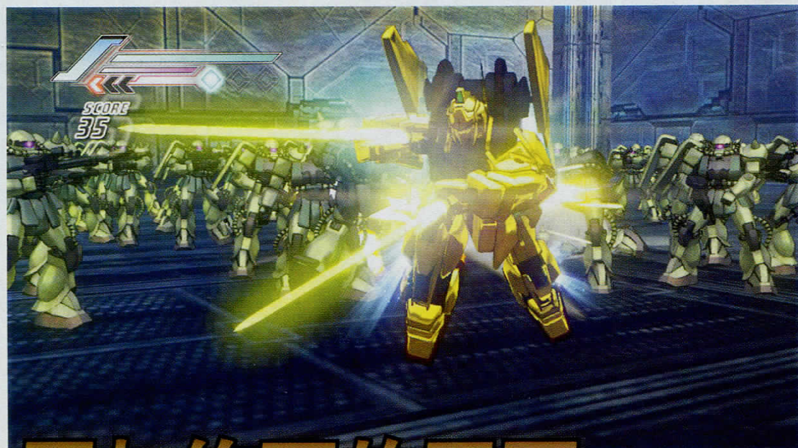
华丽的打斗效果




《高达无双3》在今年TGS上一经公布立刻勾起了玩家的按耐已久的钢铁之魂，反响相当热烈，可见本作人气之高。这次官方放出了更多与前作画面对比图，从这些对比图片中我们可以很清楚的看到本作在画面上作出的改变，更加绚丽的颜色、更接近动画的打斗效果、以及机体趋于真实的刻画都在相我们证明这次改变时成功的，不过具体游戏的素质如何只能等到12月游戏发售之后再做评价了，让我们拭目以待！

超多的同屏敌人





←本次游戏采用了类似漫画渲染的全新绘图手法，使得游戏整体感觉与前作大不相同，从旁边这两幅对比图中可以明显看出两作的区别，在本作中鲜艳的色彩更加富有视觉冲击力，使得玩家对本作期待度倍增。




更加绚丽的画面

## 高达最新动画版主角机华丽登场



机动战士高达UC

### 独角兽高达（独角兽模式）

驾驶员巴纳吉・林克斯

象征信念与希望的纯白色机体，是最新高达动画的主角机，全身均采用精神力感应框体构成，依据新人类的能力而发挥相应的能力。



机动战士高达UC

### 独角兽高达（毁灭模式）

驾驶员巴纳吉・林克斯

依旧是独角兽高达，只不过是启动了Destroy Mode，机体形态发生变化，装甲结合部位会发出类似粉红色的奇异光线。




本作中机体的BEAM攻击在新的绘图渲染下显得更加接近动画风格，使玩家更加投入其中。



前作画面




游戏场景刻画更加写实，机体也很有金属感，这次的高达无双应该可以让这个系列进化到全新的高度。



前作画面

## 各种人气机体满载

## 驾驶钢铁之躯驰骋战场 一骑当千!!



机动战士高达OO

### 再生高达

驾驶员利冯兹・阿尔马克

再生高达是结合了远距离攻击和近身战斗两种形态的特殊机体，在两个手臂肘部都装有拟太阳炉。

机动战士高达OO

### OO Raiser

驾驶员刹那・F・清英

Raiser是高达OO第二季中刹那驾驶的机体，左右肩部装有两个太阳炉，是一台攻守兼备的霸道机体。

**燃烧起来吧！属于男人的钢铁之魂！**






# サガ3時空の覇者 Shadow or Light

| NINTENDO DS NDS | 本刊译名：沙迦3时空的霸者 光或影 | | 2011年1月6日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 角色扮演 | SQUARE ENIX | 5980日元 | 日版 |
| | 卡带 | 1人 | 记忆卡容量未定 | 全年龄 |

## 超人气经典游戏复刻再临

本作是十九年前GB平台上推出的《沙迦3》复刻作品，在本次NDS版中不仅仅是简单的复刻，在继承了原作的世界观和系统以外，本作还全面翻新了游戏角色和战斗部分，画面进化为全3D绘图，进一步提升了游戏的临场感。另外本作废弃了之前使用的等级制系统，即使是在战斗中玩家控制的人物也可以成长，可以说本作是完全的新作。

在游戏中玩家扮演的是从即将毁灭的未来回到现世的三人，以及在现世中生活的希琉，一行四人为了拯救未来而踏上旅途，在游戏中玩家会遇到各种各样的人和事，主角们超越时空限制，为了同一个目标而展开了一段恢弘壮大的冒险物语。

↓在游戏中玩家会遇到各式各样的NPC，比如下图这样子单眼球的生物，而且一个穿着衣服，另外一个……







↑看样子就知道这个老人是无所不知的长老，RPG果然缺少不了这样知道很多事情的NPC啊。

## 变身为六个不同种族冒险吧！

GB版里大受欢迎的“变身”系统在本作中得到了保留，在本次复刻版初期，玩家默认操作人类和超能力各两名进行冒险，在游戏中可以自由的在六种不同的种族间变身，组合成自己喜欢的战队，而且不同种族的攻击方式以及战斗成长都不相同，使得游戏玩法更加多样化。


机器人

↑完全的机械体，擅长使用枪炮等重型兵器战斗。


生化人

介于人类和机器人之间的存在，被称为生化人。除了枪以外，更擅长使用刀斧这类兵器。




人类

→擅长使用长剑和大刀，是迪恩和希琉初期的默认种族。

超能力

←擅长魔法攻击的种族，弓和细剑也可以使用。


怪物

↑使用固有技的种族，通过吃肉可以变成其他怪物。


兽人

←介于人类和怪兽之间的种族，身体柔韧性非常好，可以使用灵活的体术攻击敌人。

## 无限的空战对决在ACE的世界中展开

《皇牌空战》系列一向是以假想的世界为背景设定。但是在《皇牌空战：突击地平线》中继PSP的《X2 联合攻击》之后家用机首度改为以现实世界为背景，描述以非洲作为起点的一连串阴谋，即将把全世界卷入战火。在这个世界中，玩家将会扮演一名驾驶员，体验以高速度感、刺激的战斗所编织的模拟真实战争。



# ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

エースコンバット アサルト・ホライゾン

| PS3 / X360 | 本刊译名：皇牌空战 突击地平线 | | | 2011年预定 |
|---|---|---|---|---|
| | 模拟飞行 | NBGI | 价格未定 | 日版 |
| | 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

《皇牌空战：突击地平线》由曾经负责制做《皇牌空战》系列4代以及5代的「河野一聡」担任制作人。本作是1995年初次登场的老牌空战射击游戏《皇牌空战》时隔再度登场的家用主机新作。本作不以系列作品第7代自居，而是改以全新标题强调此作为改头换面的新系列。

正如其名——“突破”意味着加入更为苛烈的攻击、加之破坏的冲击，并强调这种力量的狰狞；“地平线”则代表那种撕裂天地的豪放。面对系列受众缩小的当今市场，这一变化将会带来怎样的反响与成果呢？让我们拭目以待，一起期待明年新“ACE”的激情表现吧。





## 听折翼天使的临终悲鸣



←本作中场景效果极为华丽，并且对背景景物造成的破坏将忠实的体现出来，场面更为火爆。



### 紧张的空战 满溢尾行快感

本作的「缠斗（Dogfight）」系统。在游戏中追踪敌机，想办法争夺敌人机尾的位置，最后锁定、射击击坠敌机。

## 看音障面前 只剩爆裂残影



### 看粉碎的敌机 在眼前崩坏

「近距离攻击（Close-range Assault）」系统极具高动作性及射击性，直觉地操作令人如同在剧院欣赏空战电影一般。

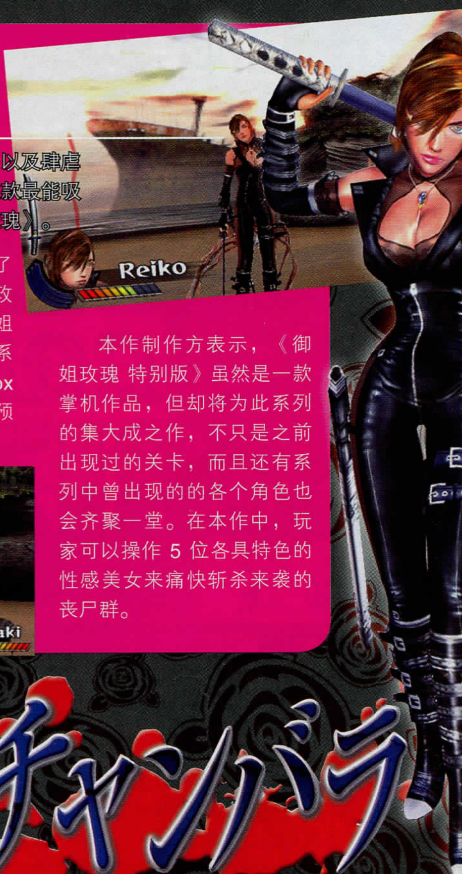


↑跨肩视角，近距离敌机中弹后的浓烟与破坏飞散的零件仿佛从眼前飞过，临场氛围无比逼真。

# 御姐再临！

性感女剑士、限制级的血腥砍杀以及肆虐的丧尸，以上这些元素构成了这款最能吸引玩家眼球的游戏——《御姐玫瑰》。

D3 Publisher于今日公布了PSP平台性感动作游戏《御姐玫瑰 特别版》的相关信息，《御姐玫瑰 特别版》是《御姐玫瑰》系列的最新作，继系列前作在Xbox 360平台取得高人气后，本作预定将于今年冬季登场。







本作制作方表示，《御姐玫瑰 特别版》虽然是一款掌机作品，但却将为此系列的集大成之作，不只是之前出现过的关卡，而且还有系列中曾出现的的各个角色也会齐聚一堂。在本作中，玩家可以操作 5 位各具特色的性感美女来痛快斩杀来袭的丧尸群。

## お姉チャンバラ SPECIAL

| PS Portable PSP | 本刊译名：御姐玫瑰 特别版 | | 2010年冬季预定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | D3 Publisher | 价格未定 | 日版 |
| | UMD | 游戏人数未定 | 记忆卡容量未定 | 审查未定 |

谜样的克隆战士 **CV:比志岛有希**

### 丽子

| | |
|---|---|
| 出生地 | 不明 |
| 生日 | 不明 |
| 身高 | 168cm |
| 三围 | 不明 |

她的正式名称为“丽子 NO.9”，是组织依据克隆技术而创造出的战士。丽子 NO.9是本体九个克隆体中的最后一个，擅用武器为枪剑组合。在克隆过程中，丽子的战斗技能、情报收集能力等虽然都经过了基因特殊改造，但是她的记忆、感情等方面却还是同本体紧密相连。

重生的链刃刀客

### 美沙里 **CV:畑谷明日香**

| | |
|---|---|
| 出生地 | 不明 |
| 生日 | 不明 |
| 身高 | 不明 |
| 三围 | 不明 |

她同彩与咲一样继承了忌血血族的末裔，以一柄形状奇异的链刃为武器。曾因利益一致而与组织展开过合作，但随后为了追求更为强大的力量而背离了组织。彩与咲最终一起击败了美沙里，不过由于自身强大的忌血再生能力，这次她又来到了宿敌的面前……






美丽的特战队员

### 安娜 **CV:雨谷和砂**



| | | | |
|---|---|---|---|
| 出生地 | 美国 | 生日 | 9月8日 |
| 身高 | 173cm | 三围 | 88/61/90 |

她是美国特种部队成员，隶属于丧尸讨伐部队——“Z.P.F”。安娜此次奉命追查谜样的组织而展开了单独行动，利用身边多重枪械的组合火力是她战斗的专长。




冷血的暗杀者

### 咲 **CV:高森奈绪**



| | | | |
|---|---|---|---|
| 出生地 | 日本 | 生日 | 12月14日 |
| 身高 | 156cm | 三围 | 78/56/84 |

表面上看上去她只是一名孱弱的学生，实际上她却是一名不为人知的暗杀者。她与同父异母的姐姐彩一样继承了“暴走之血”，但是咲受其的影响却要比彩大很多，只要她手中握有利器就会进入忘我的残虐状态。

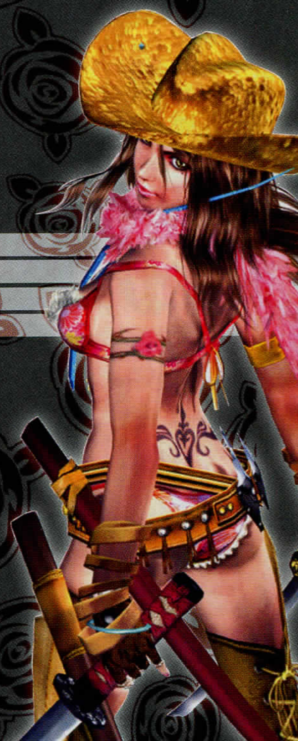



美貌的女剑士

### 彩 **CV:甲斐田裕子**

| | |
|---|---|
| 出生地 | 日本 |
| 身高 | 168cm |
| 生日 | 2月14日 |
| 三围 | 86/58/88 |

继承了“暴走之血”的美貌女剑士彩是本系列的一贯主角，她本凭借着无与伦比的剑技成为了一名顶级的暗杀者，而一手造成东京都内发生尸灵事件的主使咲却是彩同父异母的妹妹。由于继承了“暴走之血”，所以在战斗中彩有时会进入暴走状态。






独乐乐不如众乐乐

## 无线通信双人联机模式加入 与好友并肩共同残虐丧尸！




本作的最大卖点就在于支持通过无线通信功能可以进行的双人联机模式。本作的流程也相应变更为以任务选择方式来进行，同一关卡也可反复挑战，甚至还可以使出“Cool Combo”和朋友一起累积连杀数。

# 1/AKB48 アイドルと恋したら…

よんじゅうはちぶんのいち



| PS Portable PSP | 本刊译名：1/AKB48 和偶像谈恋爱 | | 发售日未定 | |
|---|---|---|---|---|
| | 恋爱冒险 | NBGI | 5229日元 | 日版 |
| | UMD | 1人 | 记忆卡容量未定 | 审查预定 |

## 和自己心仪的偶像擦出火花吧

### 众多不同个性的美少女任您挑选

AKB48是日本一个少女偶像团体，由48名成员组成，这次NBGI以AKB48为主题推出的这款恋爱冒险游戏将于今年冬天发售，与偶像恋爱这可是无数男人的终极梦想，在这款游戏中玩家可以和自己喜欢的偶像成为恋人！本作制作中一共拍摄了十万多张照片，所以偶像在游戏中的表情动作绝对不用担心会很单一，喜欢AKB48的玩家们千万要留意本作了！




↑游戏中每位AKB48的女孩子都会有这样的介绍，让玩家对其基本喜好有初步的了解。

**前田敦子**

她是AKB48团队领军人物之一，出生于千叶县。爱好是睡觉、打长途电话、折纸鹤、画小兔……




**小岛阳菜**

小岛阳菜出生于日本崎玉县，是一位喜欢吃巧克力糖而且爱好逛街的可爱女生，头脑很好。

**可爱的短发少女篠田麻里子登场！**

おそろいの買いにいこうか。
残念、気に入ってたのに。

**16岁纯情少女渡边麻友**

渡辺麻友
ほんとに！？
やぴゃあ！ かなり高まるんですけ




**高桥南可是主唱歌手哦～**

**B队队长柏木由纪**

柏木由紀
本当ですかあ？ やったあ！




**河西智美**

虽然年仅19岁，但是河西智美的身材可是相当惹火……好吧，我承认自己邪恶了。

### 超豪华限定版

这就是本作号称"初回限定生产版 不会再次生产！不可以拿去拍卖盒"，我想要那唇印……



# DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

| NINTENDO Wii | 本刊译名：大金刚 重返故乡 | | 发售日未定 | |
|---|---|---|---|---|
| Wii | 动作冒险 | NINTENDO | 价格未定 | 日版 |
| | DVD | 1~2人 | 分辨率未定 | 审查预定 |

《大金刚 重回故乡》是《大金刚》系列自前作的3代之后，时隔14年的正统续作。由Retro Studios结合怀旧要素以及卷轴风格的冒险游戏，如果现在正在看这段文字的玩家是从FC一路走来的，那大金刚这个名字一定会让你回想起许多，现在经典回归，各位老玩家一定不要错过本作啊！

## 双人合力 其乐无穷

本作是系列首款支持双人同时游戏的作品。双人游戏方面，玩家分别扮演大金刚跟迪迪金刚，可选择同组或分别行动，双人游戏肯定乐趣倍增。





遇到一个人无法前进的机关时，迪迪金刚还会骑在大金刚身上加强战力，这时画面左上角的HP会合二为一，游戏中肯定有很多需要双人合力才能度过的难关等着大家。

→马大叔吃金币，索尼克套圈圈，咱们大金刚当然是吃香蕉了啊！

## 充满儿时回忆的欢乐作品





## 千奇百怪的敌人

本作画面很漂亮，敌人的造型也相当可爱，这样的游戏玩的就是欢乐啊！



↑远处对着大金刚虎视眈眈的章鱼兄，长相实在是太讨喜了，这要是BOSS怎么下得去手呢？

→小螃蟹就是本作中炮灰一般的存在，前面的瀑布感觉也很不错。




| PLAYSTATION 3 | 本刊译名：挥舞捉猴 | | 2010年12月9日 | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 体感动作 | SCE | 3980日元 | 日版 |
| | 蓝光 | 1~2人 | 720P | 审查预定 |

这次的《挥舞捉猴》是对应PS MOVE的一款全新的游戏，玩家需要对来袭抢夺香蕉的比波猴用网子、弹弓、纸扇等等将其击退。比波猴为了抢到香蕉，会一直向玩家冲过来，而且不只冲刺还会迂回绕路、甚至会使用假动作或是两三只同时冲过来，不择手段耍贱就是为了香蕉。




↑成功驱散比波猴就可以得到积分奖励，不过这分数最后究竟是用来干什么的现在还不清楚，难道可以升级强化武器？

## 欢乐舞不停！




敌人不只比波猴，还会有机器人阻挡在玩家的面前。而且在专心对付机器人的时候，比波猴还会趁隙偷袭玩家想抢香蕉，真是令人又爱又恨。

## 专职犯贱猴

↓看着比波猴那贱的不能再贱的表情，宇多田表示自己压力很大啊！小样，我代表火星消灭了你！看抽~








# 绝体绝命都市4 Summer Memories

| PLAYSTATION 3 PS3 | 本刊译名：绝体绝命都市4 夏日回忆 | | | 2010年冬发售 |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | IREM | 7140日元 | 日版 |
| | 蓝光 | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

年度灾难大片《绝体绝命都市》又和大家见面了，这次的主题依然是地震。震后一切都变得混乱，本作主角是一个酷爱在深夜看片的宅男，一位正妹、一位熟女和一位清纯少女。在这个失去秩序的环境中会发生什么事情呢？

## 所有一切瞬间失去 电脑与手纸



→看着这只有在大片中才会出现的场景，主人公不禁恐惧。

←但是看到粉嫩的东东之后，恐惧之感被丢到九霄云外。





## 众妹子现身 怎奈何

### 小贴士

游戏中，原本十分胆小的宅男甲，在一片废墟和瓦砾中看到了小妹妹和大姐姐之后，心中的恐惧立刻被丢到一旁，你的任务就是带着可爱的她和她一起逃离这片混乱。

## 改变几个人命运的地震

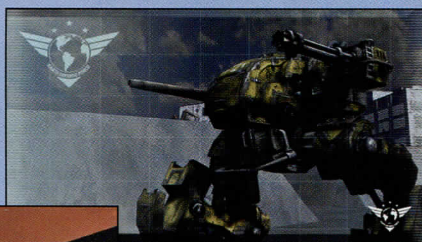
# EARTH DEFENSE FORCE INSECT ARMAGEDDON

| PS3 X360 | 本刊译名：地球防卫军 决战昆虫 | | | 2011年春 |
|---|---|---|---|---|
| | 类型 | D3 Publisher | 价格未定 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 游戏人数未定 | 分辨率未定 | 审查预定 |

昆虫军团进军底特律，这次的续作中，昆虫多了一些神秘武器，就是触手，当它们将人类俘虏以后就会使用这些神秘武器进行各种骚扰和侵犯，直到它们满意为止，所以一定要将它们消灭否则就会受到非常难以置信的折磨。

## 山寨版机器警察

本次玩家操纵的主力机体与电影《机器警察》中的量产型机体十分相似，连机枪武器的位置都与《机器警察》中机体的一样。



重兵器的加入也是本作的一个亮点，对体型较大的昆虫就要使用到它们。

←有些昆虫大的离谱儿，对付它们的时候就必须做好肉搏的准备。

## 武器和装备才是硬道理

因为昆虫的实力大大强化，所以在激烈的战斗中，想要依靠单薄的身体是很难与之相对抗的，这时就要依靠多种多样的武器以及高性能装甲。



→本作中的武器增加到150种以上，“武装到牙齿”用在这里正合适。

## 武器装备大增加

角色使用的铠甲也可以进行升级，这在进行防守反击的战斗中会起到很大的作用，毕竟战争的重点是生存下来。

## 新要素加入游戏

本作中加入了全方位立体作战模式，要协调空中力量对敌人进行打击才能更好给予它们杀伤。



→与昆虫交战时，有时要进行立体作战，这就需要各方面协调。



↑空中飞行的交通工具看起来更像是虫卵的样子，让人嗓子发痒。

→其实这些来袭的昆虫都是以地球的昆虫为蓝本的，很奇怪吧。



躬耕宇多田，莫邪挂腰间，打酒无赤银，菜汁味也甘。
魔王混世苦，猴子捞月贪，俊生难自处，肥皂洗尘烦。
——小沛打油诗一首

# 闯关族的家

马瘦毛长蹄子肥，
兜里没钱谁怕谁？
十月放假睡五天，
明朝又把稿来催！
——国庆小记

**临近国庆，小沛兜里只剩1毛3分钱，还装作没事儿人地说：**

列位看官请了，今天且听我说一段单口相声，诸位有钱的捧个钱场，没钱的回家拿钱来捧个钱场。好，咱们书归正传。话说，在前清的时候，我说的也就是乾隆四十九年的事情。这一年，乾隆在京城呆腻味了，打算去江南溜达溜达，但当时国库不太富裕，怕大臣们反对。于是呢，这一日上朝，乾隆爷没等着这些个大臣们奏本，自己就先发话了："列位爱卿，朕临朝近五十载，天下太平。但昨夜我却梦了件怪事，今天说与众位听听。我啊，昨晚梦见一江南女子，身材婀娜，相貌非凡。我欲上前搭话，却见她掩面而泣，哭到伤心处竟把我也给难受醒了。列位爱卿，你道此梦何解啊？"话音刚落，站在头排的一个大臣马上就答话了。你道这人是谁啊？其实这个人，估计不说大家也猜着了，他就是军机大臣、当时的户部尚书，和珅！和珅这个人有能耐，您可能不信了，说他有什么能耐呢？不过就是溜须拍马，贪赃枉法。列位不知，他的能耐大了！揣测圣意！也就是能知道皇上想干什么，而且一猜一个准儿。所以人家才能在短短半年时间，从一个侍卫升到内务府大臣，到后来更是一人之下万万人之上。咱们闲话少说，但听和珅当时回禀乾隆说："圣上此梦似有不祥之兆，须得亲临江南方能化解。"乾隆一听这个高兴，忙问："为何？"和珅又说："圣上此梦通灵！江南今年的确遭灾，本来臣今日正要上报灾情，打算让皇上派臣去地方赈灾。不想上天给皇上托梦，让那女子亲自向皇上哭诉，可见是上天有意让您亲自去体察民情。"乾隆一听大喜，刚要褒奖，一旁的纪晓岚说话了："想必皇上醒得快了些，那女子下面恐要说的是：'皇上……您还记得大明湖畔的夏雨荷吗？'"乾隆："……"

## 知识大考验

问题1（猴子级）：
下图画的是哪个游戏系列？
问题2（类人猿级）：
这里面的哪个角色人气最高？
问题3（原始人级）：
哪些角色在1代中就出现了？
问题4（婴儿级）：
这里面哪个角色是神兽？
问题5（成年痴呆级）：
哪一代的主角怪物全出现了？
问题6（智力正常级）：
哪一个系的怪物数量最多？
问题7（智力超常级）：
在最新作中，怪物的数量是多少？
问题8（神级！ ）：
这里面谁的智商最高？



## 闯家成员交友录

★姓名：许强 性别：男 年龄：18岁 QQ：1092918195
地址：四川西昌 自我简介：F3一名！（Final Fantasy Fans）
★姓名：江珊 性别：女 年龄：17岁 QQ：742062965
地址：北京崇文 自我简介：这里有爱的腐女一只~~
★姓名：尹为群 性别：男 年龄：秘 QQ：1561864041
地址：北京 自我简评：无
★姓名：王凯亮 性别：男 年龄：29岁 QQ：441527804
地址：新疆乌鲁木齐 自我简介：正义、英俊、渊博
★姓名：绝望 性别：男 年龄：17岁 QQ：84274003
地址：贵州贵定县 自我简介：某长期混迹于网络的人士
★姓名：周洋 性别：男 年龄：21岁 QQ：317049310
地址：安徽芜湖 自我简介：无
★姓名：肖峰 性别：男 年龄：17 QQ：740296739
地址：内蒙呼和浩特 自我简介：环保、现实、幽默、说不完啊！





为工作拼命玩游戏的众小编们，我回来啦，请多关照！我是谁？一个孤独支持《最终幻想》的《电软》忠实读者。这并不是我第一次回函，闯家开通邮件我也知道，不过还是手写好玩，有意见吗？！

记得《电软》提到的主机破解不能问题，很期待，不过更希望是大家主动去接触正版，只有消费观的改变才是王道，永恒。大家努力让盗版商无利可图改行正道吧！（想象中）现在的我正努力涉足ACG行业，我能理解自己的作品被盗的感觉，所以请大家支持正版吧！中国的ACG行业发展成熟绝不输日本与欧美。小编们也一样，这可是大家的事呀。《电软》未来也不会送什么ISO了吧。相信未来的ACG行业环境会非常好。10年、15年，因为有80、90后的不断努力，00、10后会得到更多的就业机会。加油吧！ACG，中国不放弃，大家不放弃，我也绝对不放弃！

不过支持正版小编们的工资可得翻番，找社长谈一谈呗（众小编同声道："你去啊！谢谢。"）好吧，等信刊登后我会从西昌跑去北京找你们BOSS谈一谈的，不过别报什么希望就是。不知不觉写很多了，就这样吧。

——四川西昌 许强

**宇多田：**不负责拆信、看信、打字的小编表示：欢迎大家手写信件，越多越好！（第一段回复完毕，楼下继续~）

**赤银：**ACG行业的发展……话说中国ACG行业有发展吗？出一个代理游戏要审核一年半载，网上言@论＃自￥由几个字都不能正常显示的我天朝世界下怎容得尔等亲日ACG产业发展。要发展ACG，先把钓×岛归谁弄清楚，省得哪天又出个船长，然后所有ACG相关演出全停摆（二段回复完毕，等楼下。）

**蔬菜汁：**楼上费话可真多啊？不解释，足矣。许同学，信已刊登，接下来的你看着办吧。（都回完了，楼下的谁来个结束语啊？）

**莫邪：**回答完毕，谢谢！



放假一个月没有买到《电软》，开学回来突然发现华尧回来了，然后突然发现杂志变回从前那样好看了，最后突然发现赠品变多了。我突然就想写回函了，整得我心里老霸道了。五年了，一切变了很多，《电软》也几经变迁。当今的《电软》已经不是当年的《电软》了，如同游戏早已不是当年的游戏，我想各位小编会有更深的体会。但不管怎么样，我是说无论2012怎么样，……（此处涉及敏感词，小沛表示无奈），我会不会结婚，电视游戏会不会死。如果电视游戏有一天真的死去了，我希望《电软》一直都在。我永远支持你！所有玩家支持你！小编支持你，DR加油！

——吉林长春 曲弘飞



**小沛：**《电软》经过了16年的风雨，其中的坎坷和辛苦却未必是每个人都知道的。的确，这几个月来，《电软》又逐渐找回原来的感觉了，原因不外乎新来的小编们真正做到了从读者角度出发，并且坚持改变和创新。当然，目前整体年轻化的队伍还有很多不足，还有很多需要学习和进步的地方，但我们为理想而奋斗的信念很坚定，并且会一直持续下去。



**赤银：**《红魔馆》的确反响还可以。不过只能放机甲图不许露肉我很困扰，老大我可以解禁么？



**宇多田：**老大这是在夸我吧！《黑豹 如龙新章》的攻略大家还都满意吗？



**肥皂：**沛哥客气了！《黑手党2》《光环致远星》《丧尸围城2》这几个攻略都还一般啦……



**莫邪：**我强烈要求不再"打下手"，明明那么多栏目是我做的！！



**蔬菜汁：**呀呼嘿嘿 依呼呀嘿~~



**小沛：**皮痒是吧？想加班是吧？我就纳闷了，这年头的队伍咋就这么不好带了捏？！





首先说下，这次的主题同希区柯克无关，是的，这样的标题也许全无意义，但还有什么能比"为所欲为"更令人神往的呢？随手定下的手札标题，完全陌生的城镇，新鲜的朋友，睁开双眼后看见的崭新黎明，一望无际的大草原，不见尽头的公路等等。用最激烈的方式将这一切记录下来，让你文字的激情像熔岩一样四溅，从字句的背后，从纸张之下，喷涌而出。年轻，需要旅行和释放！

忙完了TGS 2010的报道工作之后马上就迎来了中秋，和龙哥、莫邪一行人跑去电影院看了最近火得一塌糊涂的《盗梦空间》，导演诺兰用这部电影为我们讲述了一个具有极强层次感与存在感的梦境。梦经常是荒诞的，但梦又是真实的。哪边是梦，哪边又是现实？你现在还能清晰的分辨出来吗？也许每个人都是在欺骗自己，选择接受自己的幻境，大家就这样在自己为自己所建造的彭罗斯楼梯上周而复始。You may say I'm a dreamer, but I'm not the only one .

**肥皂**

**西北偏北**



大家好，我又来了，以后有时间的话可能会到一期就寄一期，鼓掌~

这期让人惊讶的事有很多，捡重点说吧，前两天玩《FF4》找来了08年2月下的《电软》查攻略（实际上不大完美，因此多次求助菜汁），我还跟同学说："看到没，华尧的最后一期，这胖子回家结婚两年，怎么着也该出现了。"结果，他真出现了，看那自画像，那胡子，那眼睛，整一个大叔啊。

闯家又有新编辑了，女的，话说《电软》小编总有一个是女的，可喜可贺，可喜可贺。

其实我真的挺欣赏赤银这人的，但这期游戏评分又让我恶心到了，不喜欢方块就打五分，如此好游戏竟然才20多分，真是悲剧，还是那句话，公正些吧。

《口袋黑/白》要出了，又要等汉化了，其实个人并不怎么喜欢口袋，它太杀我时间了，但还是在玩……

貌似自改版以来《电软》越做越好了，不错，很好，很强大，很努力，大家来点支持，鼓掌~

《战国英杰传》做了好多期也记不得了，反正是很久了，雪飞辛苦，干脆去《百家讲坛》讲讲得了，绝对够资格。

喂喂，新作游戏发售表多久没更新了，都好几个月了还是基本一样的。

《电软》弄的活动很不错，不过个人没有机会去北京，就此作罢。

好吧，这次就到这里了，祝众小编们身体健康，万事如意，咱下次见。（PS：一定给进家啊）

——贵州贵定县 绝望



**小沛：**欢迎大家踊跃来信！每期都寄的话，中奖率自然也会提升哦！话说华尧和小沛一样，也是个死胖子，但骨子里的幽默却是一般人学不来的，很多人都说自己是华尧的粉丝，其实小编们也是一样，对他的胡思乱想能力表示五体投地。女编辑绝对是稀有动物，粗略算下来，曾经在《电软》工作过的女编辑大约有5、6位，其中自然莫邪年龄最小，但拥有主机数量却最多，其他小编很是羡慕啊！（下面说到赤银了，自己回答一下吧。）



**赤银：**其实俺这人没啥好欣赏的，您过奖了。至于评分，我承认我很主观，喜欢的东西就是喜欢，不喜欢的东西碰也不碰。这游戏都不能吸引我玩它为啥要给高分呢？客观上讲或许它应该给高分，但所谓评分评的不就是小编各自心目中游戏的分数吗，不要主观求客观那我们不如只登一下fami通的给分就好了……如果它们的评分也算公平公正的话。



**莫邪：**赤银你收敛下吧，没看这两期都不让你参与评分了么。口袋饭在《电软》也有一个，就是我们的死胖子帮主。不过他和你一样在等汉化。



**宇多田：**我们这里的确有不少"大仙儿"，知识渊博得一塌糊涂……譬如某人和某人。



**蔬菜汁：**你对新作发售表有意见？没更新？您拿两期对比看看再说。我去，发售表可不就是变化不大吗？要是发售时间没事儿老变来变去，这厂商也太不靠谱儿了。



**肥皂：**好了，不靠谱儿的人发言完毕，该我说两句了。《电软》举办的比赛又在筹备当中了，大家多多支持啊！还有就是多多支持我写的攻略，上期是《光环 致远星》，这期是《丧尸围城2》，下期是……





上次由于种种原因，回函没有寄出去，这次我一并寄出，不求中奖，还是想问一下小编们，我现在大学学的是日语专业，但我以后想走管理中国网络游戏文化这条路，现在该做些什么，学些什么，往哪方面发展，还是那句话，我想让所有人知道，游戏是种文化，我知道很难，也知道有很大的利益冲突，但还是想尝试。

——安徽芜湖 周洋



**赤银：**对网络游戏无爱~大学同是日语专业的飘过~



**宇多田：**我也是日语专业！日语专业！语专业！专业！业！



**小沛：**对于我们这帮知识渊博、学富五车、博古通今、无所不晓的编辑来说，您后面的问题，我们还就真答不上来……要是您问怎么当编辑，我倒可以告诉你。网络游戏在中国的发展速度很快，但也存在诸多问题，希望你可以帮他们走上正途，阿门！

家有贤妻



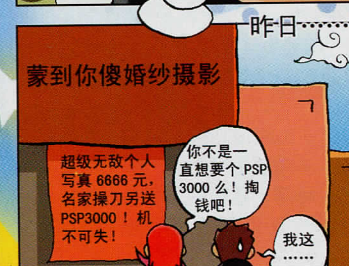
















单车跑得快，全靠双脚踹~
骑自己的车，让别人堵着吧~
乐活人生，骑车让身材更美好~
这车马上坏，偷了也不能卖~
自行车人，变形！！



看《电软》也有六年的时间了，还是头一次写信，做为高三的《电软》读者之一，和他们一样，基本没时间玩游戏，满脑子的数理化，呵呵。魔王和暗凌以及华尧这些老编辑的回归也觉得非常有亲切感，华尧的回归让《电软》又有了那令我熟悉的风格。新编辑的加入也让我们看到了《电软》在今后也会变得越来越好。话说《电软》又快到300期了，还有9个月的时间，和我距高考的时间一样，在此，祝9个月后，我和《电软》都能交出一个好的成绩。

——天津南开区 李航



**莫邪：**在目前的编辑部里，帮主沛沛自然最资深，他好像是120多期的时候来这里的，当然也就有幸参与了后来200期的制作。我们也很幸运，恨不得现在就开始制作300期了！亏您还帮我们算着时间，其实我们也早就开始为300期做打算了。基本上大家把自己的点子都贡献了一遍，包括第一期《GAME集中营》的经典回顾，“目前国内绝无仅有”的杂志页面设计（目前保密），甚至还有价值不菲的奖品等等（有可能是新主机哦！）。反正9个月后，我们一定会交出一份令大家满意的300期杂志纪念号的！



**宇多田：**抽奖的时候有内定名额么？我想要N3DS！！



**肥皂：**我也想要！特别是蓝色的那款！老大抽我吧！！



**赤银：**抽奖啊……有LOVE PLUS同捆限定版的话也算我一个。



**蔬菜汁：**几位别丫扯了。《电软》的抽奖可严肃了！现已开通读者监督投诉热线，号码：110119120114……

整个十一在截稿与会见亲友的缝隙中挣扎着度过，有一种档期排到好满的满足感，叫嚷了许久的日文学习计划至今尚未启动，于是在玩日版游戏时仍喜欢根据自己的理解和少数的汉字来揣测意思，并且大声的“演”出来，很有喜剧效果。（众：剧情都被曲解了……）

由于“莫邪”的“邪”的特殊读法，大家最近开始叫我莫爷（ye~华丽的轻声~）为此特向广大童鞋征求昵称一枚，要适合可爱的女生哦（被pia飞~），采用者送宇多田一只……

莫邪

## 假期综合症持续发作中——



本人已经看《电软》3年了，三年没有写回函是有原因的。首先就是本人的字嘛…… 然后就是这偏僻的地方，虽然绑了个克拉玛依但却是名副其实的小县城。本期《电软》在9月11号才拿到，拿到时这是唯一的一本，如果晚了半步，后果可想而知。对于这么多年的潜水，本人再次表示歉意。以及，开学一周了，顺利地升上了高一，以后就不能再疯玩了。因为不能疯玩了，于是我的PSP记忆棒就在本人母亲大人的诱导下很完美地崩了（表示前5分钟还在用记忆棒拷东西以及卡里还有初音Project Diva2的存档刚打出全歌曲）。Wii也被顺利地封印，PC里的游戏除了一个幸免于难以外其余的全部格式化。看来只有等寒假PSP才能买新的记忆棒，Wii才能暂时解封了。到时各大厂商的大作都应该发售了吧！非常期待今年的MHP3，到时又能和我弟以及同学去虐雌火龙了。在此通报《电软》已经进驻本人班级的班级书刊中，借阅的人可以用“抢“这个字来形容。

——新疆克拉玛依 LvionX



**肥皂：**《电软》虽然是全国发行，但很多地方明显数量不足，以至于很多读者来信说买不到。下次再遇到这种状况，建议大家直接跟报摊老板要求他进货，或许可以起到作用。大家一起努力吧！宣传有奖！去跟小沛要就行……



**小沛：**首先祝愿这位读者今年能够学习进步，然后迎接美好的寒假。肥皂啊，我这个月只剩下几毛钱了（距离发工资还有两天），至于奖励的事，你还是拜托赤银他们吧。



**赤银：**初音PD2已经打出全歌曲了啊，真不简单。同期待年底MHP3，不过为什么是雌火龙？另外，我的钱都除了买游戏模型之外都拿去放贷了，不信你可以去问海K和肥皂。



**宇多田：**各个版本的“实况”已经把我下个月的工资都预支了，此外还欠了一屁股债……我说莫邪啊，你那还有钱不？



**莫邪：**哼~人家的钱可是要拿来养家的，别打我的主意。去去，找那边菜汁叔去！



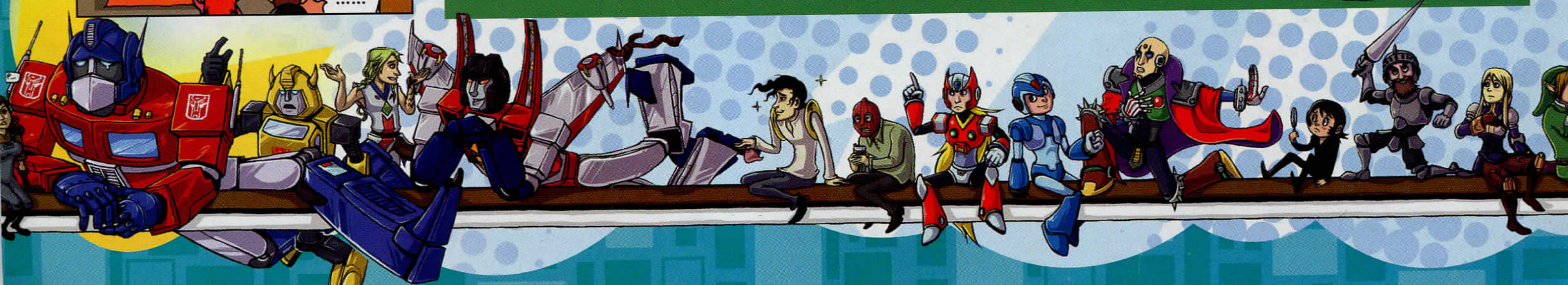
**蔬菜汁：**您好，您要找的人不在服务区……

预定在285期刊登、由全体编辑特别策划的原创漫画要延期了，可能会在286期（下一期）和各位读者见面，希望可以成为游戏杂志里最好的原创漫画；度过了2010年最后一个悠长假期的各位读者和正坐在屏幕前打字的在下心情肯定一样，袜凉袜凉的；十一期间，外地的小编都回家和家人团聚并度过了性福的几天，回来以后个儿个儿美的像朵花儿，脸色也红润了不少；一直想养只小狗，冰冷的机器到底还是代替不了它们；期待第300期的来临。

蔬菜汁

## 2010年最后一个悠长假期





移花接木

1.那个……原本想写"实体"回函的，可是我是9月22号才拿到杂志的，我们这穷乡僻壤的杂志到的慢啊……怨念……

2.对小沛：总感觉你的"期末烤场"上的那个cos肯的形象像一女的……= =

3.对菜汁：最近很基情啊，没想到您老也有基情的一面啊= =……少年啊，不来一发吗？（好吧我自重……）

4.对赤银：你的兽耳很萌我很有爱啊……真希望你是个小loli啊……还有你的RG78渗一下线效果会更好。另外你说的嫣红强袭……B社的骗钱物而已嘛（摊手+望天）

5.对海K：希望你的蛋白不要"尸米"黄色啊（坏笑中）……

6.对猴子、魔王：这期你俩咋不见了捏？（我指的是闯家上）

7.对暗凌：同上……而且暗凌姐你咋连专栏也不见了……

8.对莫邪：那啥……你老是loli吧（害羞）……好吧我真的应该自重了……

9.对了，我记得前面几期还有一位文学青年尼姆啊……他又去哪了捏（歪头）……？

10.对肥皂：你的护目镜……数码暴龙……？= =

另外……高三第一次月考悲剧了……求安慰……

——云南省红河哈尼族彝族自治州 李昱辰

**小沛：** 我的新形象当然是《街头霸王zero》中的肯啦。像我这么纯爷们儿的人，怎么可能是伪娘呢！后面的部分问题我也一并回答了吧。猴子、魔王、暗凌现在的身份是我们的特约撰稿人，他们只不过是不定期来编辑部一下，猴子一直在闯家并且写稿，魔王则一直在坚持撰写战国。特别是暗凌，她还经营着自己的网店，当然是有空才能贡献文章啦。尼姆同学的问题就严重了，刚毕业的他一踏入社会就遇到了很多棘手问题，于是只能继续当读者了。下面，就有请各位编辑对你的上述问题给出答案。

**蔬菜汁：** 远目……

**赤银：** 唔……现在的loli控真是很危险啊，这样看来我是绝对不能透露我其实是兽耳loli的事实比较好嗯。说起78，请叫我真＊素组女王（大误）……其实是很多工具还没买到，而且怕自己技术不济毁了东西。嫣红嘛，看着还可以，喜欢那把金属剑……不过我的第一个PG已经准备献给蛋蛋了……唔，话说红色异端其实也不错呢。

**宇多田：** 拜托人家那是金黄色的好不好，虽然确实是行星波波鲁上的青蛙粪颜色吧。话说人家已经入手无限正义了哦~本期红魔馆有我客串的哦。

**莫邪：** 惊现loli控！不好意思让您老失望了，其实我是一个猎人，哎那边好像有兽耳出没耶……看箭！

**肥皂：** 加字加字加字加字加字加字加字加字加字加……不解释，就不加！

今天是我的生日，首先祝我自己生日快乐！

33年前的今天，一个伟大的电视游戏爱好者诞生了，哇哈哈哈。

从1988年老爸送给我的第一台台版蓝色任天堂开始，游戏就陪伴着我承受岁月的洗礼，经历生活的喜怒哀乐。直至今日，此时此刻，拿着360的无线手柄玩着黑手党2，不禁潸然泪下，22年的风雨，但自己对游戏的热爱是如此之厚重，游戏让我感到无时不在的快乐，让我学会坦然面对一切不幸和困难，是它鼓励我永不放弃、泰然向前。在此，我要真诚的说："谢谢你，游戏！"在下一个22年的游戏生活纪念日时，我会搂着自己的孩子告诉他："孩子，生活如此灿烂，游戏如此美好，让我们好好珍惜拥有的一切吧。"

当然从96年至今，期期不拉的DR也一直是我最好的伙伴，软体动物、无类、还有不知道换了多少行头的龙哥，仿佛真的是相识多年的老友，拿起DR就像是和朋友们座在一起品一茗香茶，那种感觉幽静、祥和，真的太棒了。希望这种美好的日子会永远继续下去！

给电软写信的次数的确是有些少了，但2002年自己的几个方块字登上电软的时刻此生难忘。今天是自己的生日，又是第一次使用电邮形式给家写信，略有激动，行文杂乱还望小沛见谅。

最后不能免俗的写几句祝福的话吧："祝愿电软欣欣向荣，打败国内所有的山寨电视游戏杂志，称雄华夏，望眼世界！。"

"祝电软所有的小编中秋、国庆双节快乐！工资天天涨，精神日日旺！"

——新疆乌鲁木齐 张帆

**肥皂：** 祝你生日快乐！

**宇多田：** 祝你生日快乐！

**赤银：** 祝你生日快乐！

**莫邪：** 祝你生日快乐！

**小沛：** 本帮主在此对阁下送上生日祝福！咱们青山不改，绿水长流……

**蔬菜汁：** 生日快乐……少年，不来一发吗？

《电软》六年的粉丝。还记得很久以前拿到第一本《电软》时那激动的心情。

希望《电软》越办越好！

还特别希望游戏攻略越来越详细，有没有一些动漫周边的供应商也能提供一些呢？

我们这些《电软》的粉丝都希望更方便地收集一些动漫手办呢~~~

支持~~~

——山东临沂 付艳博

**小沛：** 没别的可说，多谢大家的支持！读者们的建议我们都会认真考虑的。

**肥皂：** 我说老大，有些事情不是光"我们考虑"就会实现的吧。动漫周边的供应商你认识？

**小沛：** 不然嘞？你以为咱们的奖品都哪里来的？

**宇多田：** 万能的帮主啊，赐我个妹子吧！！

1.刚刚买了PS2和WII的《WE2010 蓝武士的挑战》，加上之前预定了所有平台的2011，这意味着我WE全制霸事业顺利的从2010更新到了2011，不过副作用就是下个月钱包会很瘪……顺便抱怨一下，KONAMI求你不要再继续出PS2版了，我真没钱买了啊！！！

2.终于等到了十一假期，虽然要在假期做《黑豹 如龙新章》的攻略，但还是很开心，因为我是个百分之二百的如龙FAN，做自己喜欢的游戏的攻略是件既痛苦又幸福的事，痛苦是因为攻略这东西会破坏游戏的连贯性，你需要不停的玩会写会，而且写的时间要大大多于游戏时间，幸福是因为你会时刻想把这攻略写到最详细，这样才会感到满意，这心情还真的够纠结的，好怀念之前可以一口气把游戏玩完不用考虑任何事情的日子啊~

3.在赤银的无限诱惑下，咱终于没撑住买了第一个MG，我就这样把自己的第一次献给了无限正义高达（喂喂，你这样说真的没问题么），嘛嘛~下个目标是年底的PG版强袭自由，攒钱啊……泪目~

4.Honey~ 要开心哦~

宇多田

WE全制霸~

KONAMI我恨你

《电软》官方博客：
http://blog.sina.com.cn/drgame
《电软》邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱
邮编：100011
e-mail：dr@vgame.cn

最近在补课《棋魂》，看到佐为消失的时候哭得稀里哗啦的。之后每次看到佐为出现在光的影子中都免不了内牛满面。佐为啊~你怎么这么就去了……好吧，作品的名字是《"光"之棋》，我们佐为不过是个配角……我恨啊~

9月底比较期待的游戏就是大神传DS和零之轨迹了，不过由于截稿期和页面问题这两个游戏的攻略啊啊啊……强烈要求电软加页！！！

前两天入手了UC的西南洲（新安洲？）和SEED外传的红色异端，组装用了近四天……感到自己效率好低，不过也很满足。……计划要买的MG还有5只，不知什么时候能攒齐呢？

预定了怪物猎人P3rd限定版游戏和主机，期待12月早日到来。

人果然是不能有钱滴TvT……购物虽是种无上的快乐，但后果也是很严重的呢orz。




赤银
神の一手を求めて!

喜欢单机游戏很多年了。无论是PC还是TV都是我的爱。曾经也拥有过PSP但是被小偷给偷了我的双机梦就这么破碎了。

现在比较一心玩PC向的游戏了。反正最喜欢的公司是C社嘛。C社比较扯，喜欢上PC，所以就C社算了。一直都在等着BASARA。到PC的那一天。神海啊，战神3啊，就成了心中的梦了，拿眼睛看看就不错了。

都是在网吧玩单机游戏，后面一群人在那看。网吧里都是些玩网游的。看到我都要问这是什么游戏，怎么比网游好玩。然后玩了又跳过剧情，真的跟VOL282开始说的一样。国内的一些玩家可以不关注剧情，虽然我以前也是一样的。除了未汉化我可以跳过。但是汉化的游戏我却怎么都跳过不了。很多游戏就是因为剧情才很喜欢。希望会有更多的好游戏降临到PC。

——湖北荆州 刘李强

**莫邪：**呼叫帮主，这里来了个"踢馆"的，明明咱们是电视游戏杂志，这里却来了个PC饭。

**宇多田：**身为二当家，我觉得这位仁兄虽然玩的是PC，但游戏却是和家用机互通的。咱们这里不存在"平台歧视"，只要是玩家，一律欢迎！

**小沛：**几日不见，扒皮进步不小啊！没错，天下玩家应该团结起来，一起加入"闯家帮"吧！

**赤银：**帮主，我入帮这么久了，没见你给我们打赏点儿什么啊？

**蔬菜汁：**P帮主，丫今天的午饭钱还问我借了一块呢！我都没打算让他还，瞧他最近穷的！

**肥皂：**善了个哉的！




## 《电软》回函卡讨论话题

## 话题1：你认为下一代游戏主机应该达到什么样的性能？或者有哪些改进？

**周洋 安徽省芜湖市** 首先说掌机，3DS已经是一个飞跃，现在希望PSP2的性能最少可以模拟一般国产电脑RPG游戏如仙剑4，（当然连5也可以那更好），古剑这类游戏的水准，画面向PS3看齐。家用机的性能已接近时代巅峰了，3D化还是留给掌机实在，希望家用机真的可以做到戴上眼镜，人就可以进入游戏这种吧，从目前来看这已不再是梦。

**许强 四川省西昌市** 我估计提高不大（性能），仔细想一想，原来做一款游戏的成本，对比现在动不动就上亿，而一张Z版价格与原来也差不多，估计性能再高，制作游戏的成本照现在Z版价格400万张才回本吧。这样的发展势头估计TV游戏很难继续生存了，到时就玩不到FF了吧。（哭ing）

**绝望 贵州省贵定县** 怎么说下一代主机也该超越PC了，不然到时候PC游戏就主流了，而且各主机不仅有传统的手柄，体感应该已经是标配了，主机硬盘不再用GB作单位，而是TB，游戏可以从网络上下载到硬盘运行，也能用传统的光盘运行，到了下个世代，相信3D游戏已经很普遍了。

**艾利烈 山东省济宁市** 先说一下，个人在前段时期看到有设计PSP2的图片，当然网上是非常之华丽，屏幕像纸似的，PS4的主机多半由钢化玻璃组成，由于华丽效果太高，估计也做不出来吧？下一代主机性能，个人认为应达到读盘时间小于等于一秒，当然如果说有人移植，PSP2应当能带得动windows2000吧，前段时间，看到有牛人把windows98移植到PSP上，不过仅开机就10分钟，（我只说性能）。当然，最重要一点是，要充分与P（平台互动，也就是PC主机与游戏主机在运行和兼容上几乎为一体，当前PC党还是很多，这也要求产机（大大们）商队机器的防破解工作多加油啦！！最后高呼：PSP王道！！

**黄伟心 上海市黄浦区** 支持3D，增加互动游戏，加强人机互动，网络稳定高速，游戏正版盗版兼可用，机器硬件架构更合理，避免三红黄灯。价格更亲民。

**LvionX 新疆克拉玛依市** 我认为下一代主机应该有更好的画面，更强的性能，还有更新颖的操控方式（话说下一代应该就是脑电波操作了吧）。不过眼前的还是期望主机的尺寸和耗电量能在小一点，寿命更长一点。

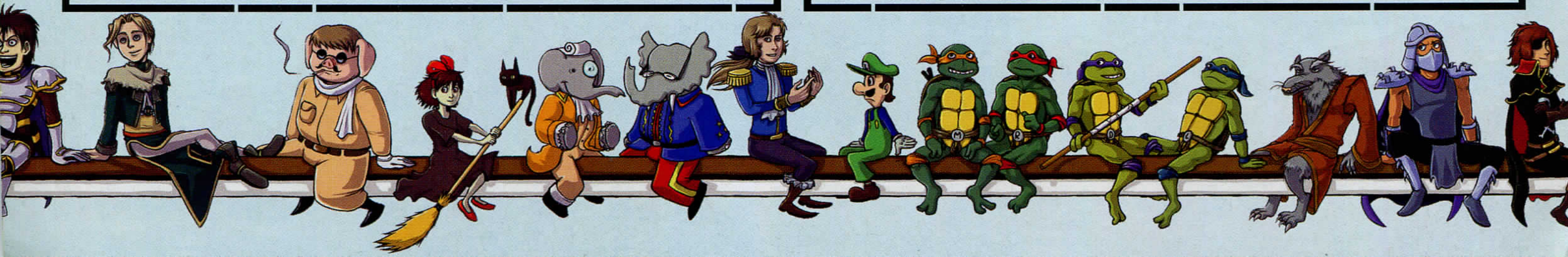
## 话题2：假如你能进入游戏世界，你最希望能成为哪个角色？

**李昱辰 云南省红河哈尼族彝族自治州** 原本想写奎爷（奎爷V5！！！）……不过联想到他那悲剧的人生……算了，我还是变成但丁摆酷耍帅好了……= =

**张帆 新疆乌鲁木齐市** 最希望能够成为《最终幻想8》的斯考尔，他冷静的处事风格，挚热的内心情感，果断坚毅的性格，和莉诺雅那段生死不渝的爱情，都让我深深的爱上了他。

**吴佳辰 天津市** 那我肯定选择进入DOA沙滩排球，成为男主角了，这个很邪恶的想法说出了广大男玩家的心声。
也很想进入丧尸围城的世界，没事干去自己找点吃的，自己找点好看的衣服，闲的没事去杀杀僵尸健健身，然后会管道会基地睡觉，多么悠闲的生活，当然伊莎贝拉是一定要在的，不然……

**谢润 甘肃省兰州市** 这个问题算是问对啦！记得在我上小学的时候做过一个梦，我梦见自己变成了里昂，全身的行头帅呆了！周围都是僵尸，刚要开枪……但就是没子弹！
还好是个梦，要是真的就完了！






**某宅**

真后悔没去TGS（乃正在上学怎么去TGS啊混蛋！）~好多东西都想要啊（不包括showgirl~）~新作的话还是比较期待《纷争2》的~PS3咱肯定是买不起了~但是还是很期待lighting姐姐的~

《电软》283期居然还没买到~这个不毛之地的大学园区还真是个杯具啊~买个杂志还得坐半个小时的公交~

最近在用Wii模拟器玩《战国BASARA3》和《胧村正》~但是怎么用手柄至今还没有搞懂~~难不成手柄映射器对WIN没作用？坑爹呢这是！！

真希望沛哥再搞~~~一次《超级街霸4》的比赛啊~~

最后涅~~祝那啥~~《电软》的全体小编~~中秋节欢乐啊！！！

以上

**小沛回复：**

这次的showgirl还真有不少很不错的呢！284期《电软》里也登了不少照片，反正我挺想要《街霸》的比赛可以再搞一次，只要有足够多的人报名……

**爱德华卡伦**

咳咳~~ 这次东京电玩展最让我失望的就是鬼泣5风格的大转变 是在是太~~唉 但丁啊~~NND 为什么要让天剑的制作人开发 本来还幻想能使用维吉尔呢 唉~摸摸羊吧

**蔬菜汁回复：**

嘿~跟龙哥的反应一样，看到消息内天，龙哥都哭了，内眼泪~花花的。（伪）

PS：为神马要摸羊？【望天】

**夜之游神**

大家好,我就是283期"期末烤场"的出题老师(废话一大堆~~)。作为DR的Fans，虽不是元老级，但可以看到DR要决心做得更好、更辉煌，我很高兴（毕竟是亲身见证DR更新的）。但问题来了，DR在质上更好，是否也在量（指页数和全国发行量）上有所增加呢？可从这么说：一、若目前的栏目不变，从后增加的更多的是DR与读者或玩家的交流，这不仅扩大DR的内容容量，而且更能诠释DR的涵意！二、我把我认识的书报亭都找了个遍，发现只有几个是有卖DR的，而且量很少，有时还缺期！（虽然我这些都成了"老生常谈"，但也是代表着部些读者的心声呀）

**赤银回复：**

您所说的都是我们正在努力的方向，不过虽说事不宜迟，但也有欲速则不达一说。

所以还是让我们循序渐进，磨刀不误砍柴工，从根本上提高质的同时再在量上下功夫，这样您觉得如何呢？

**飞啊飞啊坠**

有很多很多游戏展，让我们第一时间了解游戏业界的咨询。我在想地球上会不会有游戏爱好者交流会，比如攻略制作人，闯关族达人的对外交流舞台，或许没有，因为大家都宅惯了；或许有，那我还真希望有幸一见。大牌制作人都见惯了，总应该存在一个大牌闯关族之类的生物吧？

说到攻略制作，触动我最深的游戏攻略无疑是小学时那一本厚厚的口袋妖怪金银版的攻略。至今我依然记得上面的每一张彩图每一个细节，以及每一次迷茫之后又恍然大悟所带来的欣喜。彼时，口袋妖怪代表了GB的全部，也是我游戏的全部。也只有这样的全情投入才能让游戏攻略绽放出它本应有的所有光芒。而如今，攻略制作投入太多，回应寥寥，很大程度上并不是攻略的错，而是小康的日子里好吃的太多，酒肉穿肠过，打个饱嗝之后，我们并不会记住什么。

**蔬菜汁回复：**

285期加入了游戏制作人技术交流会的内容= =总之，飞飞就是想多见到一些有意思的玩家，是这个意思吧？嗷嗷嗷，口袋妖怪最喜欢鲤鱼王的飘过。

**时间的终点**

小沛，你了解手机上闯家留言的痛苦吗……在你看到这句话之前我其实已经打了不下五次的遍数了，每次刚快打完字手机突然关机，再一次又突然关机，我的太阳啊，这什么世道！无耐的我换了个原nokia电池，麻事没有，在此极其鄙视国产电池的能力……(怨念中)

**蔬菜汁回复：**

用手机留言……真棒……耐字写错了，应该是奈……以后也多多用手机留言哦！【耸肩】

**时间的终点**

看到菜汁说起望月命，想起以前闯家曾经有很多关于闯家的原创画呢，不如让华老偶给给闯家来幅全家福吧……至于抽奖奖品其实我也很眼馋，可就是懒……但还是不甘心啊，要是电软随刊再附赠点好东西就好了，什么都行，哪怕是人口普查发的那个毛巾……

**蔬菜汁回复：**

以后增加赠品，增加原创手绘画，增加抽奖……收到。马上望月命为首的很多读者都会寄画稿来呢，华尧叔也正在为我们画新的插画全家福。286期预定还会有《电软》的原创漫画登场呢，嗷嗷嗷。阿诺，以后留言不要分两条了吧，这样有凑字数的嫌疑啊。

**cloudlancer**

上大学到了已经浑浑噩噩的地步了。好久都没玩游戏了，好久都不怎么关注了，好久都没买到电软了（虽然只有一期，但是不能接受）。最近终于找了点事情干，去申请加入字幕组。希望一切安好。希望我最爱的电软一直坚挺！！不要像掌机迷！！因为我打算大学毕业拿着1级证书去应聘呢！！！！话说我的电软都已经没地方装了。搬都搬不动。

**蔬菜汁回复：**

不用等到毕业现在也欢迎义工们加入……另外，电软已经16岁了，正值青春期荷尔蒙分泌旺盛，即将迎来人生最美丽瞬间的她，怎么可能软下去，哦不，是倒下去，她会一直坚挺……的活着，你也要坚挺哦，总之大家一起努力坚挺下去吧，那么我要结尾了，因为别的编辑已经在爆粗口了，很可惜不能和你聊更多有关坚挺的话题，我们下次再见= =

**眼力大考验答案**

问题1答案：口袋妖怪
问题2答案：皮卡丘
问题3答案：皮卡丘、喵喵、卡比兽
问题4答案：拉第欧斯、拉第亚斯
问题5答案：《口袋妖怪 金／银》、《口袋妖怪 红／蓝宝石》
问题6答案：植物系4个
问题7答案：《黑／白》有156个，共651个
问题8答案：喵喵（因为它会说话）

Smile

「电软」官方博客留言摘录

# 龙哥热线

认为过十一长假其实比上班还要累上不少的龙哥

龙哥热线近期会做出一些改变，所以大家有什么想法一定要记得告诉我……我爱你们！

**Q** 龙哥！上次我提到的小p摇杆无限向上的问题，我自己吹起试了试，还是不给力，机器从没修过，最近玩的也不多，懒得弄了。最近听说psp2000 v2的机子还是蛮值钱的，近期又想入ps3了，所以想吧小p给当了！（心痛）我的是白色2000，v2主板，日版的，有2个8G棒子，原装线控 黑角耳机 加黑角包 硅胶套。因为一直用TT，所以机器磨痕比较少，成色较新，龙哥觉得这个值多少钱？

（新浪网友 向前一步）

**A** 这个，目前能破解的PSP 3000已经突破了2000大洋的坎儿，估计已经完美破解的PSP 2000也便宜不到哪去，甚至可以说在价格上只会更高，更何况你还带了这么多配件，具体的定价还要看你当地的状况了。龙哥给你个建议，就是游戏店肯定会将你机器的价格压得比较低，相对来说还是识货的玩家会给你一个合适的价钱。

**Q** 第一次在龙哥热线里提问题！如有冒犯请多多包涵！PS move已经发售了！大陆这边有了吗？如果有一套下来多少钱呢？我在周边这块属于菜鸟！请龙哥一定得帮忙呀！

（新浪网友 飞天一蛤）

**A** 当然可以买到了，你要相信国内JS们的实力（笑）。不过最近又赶上长假，所以游戏店都在忙着在涨价呢……上次龙哥在鼓楼看到的一个套餐，其中包括一个控制器、一个摄像头外加一张《生化危机 5 黄金版》，价钱总计890大洋，由于不同地区、不同套餐搭配，PS move在价格上也会存在较多差异，以上就给你提供个参考吧

**Q** 额……龙哥我想死你了……我要请教你问题别走啊……最近终于可以买游戏主机了，选定了Xbox 360，因为有盗版有中文的游戏多，龙哥知道有哪些好游戏有中文的呢？尽量多告诉一些吧。不是说夜鹰已上市了吗，大陆有货吗？之前听某编说没有破解的Xbox 360既可以玩盗版也可以上网对战，是真的吗？要是现在买买哪种最好呢？精英版？简装版？还是夜鹰呢？在杂志上看鼎好的广告上没说加上120G或250G后的价格啊，众资深小编买Xbox 360给些更多的建议吧，很多都不了解，相信有很多无机的童鞋们是和我一样的，干脆来一个Xbox 360入门常识大普及吧……

（新浪网友 时间的终点）

**A** 再次欢迎我们的老朋友前来同龙哥探讨问题，我也想你啊。话说与同时代主机相比，现在玩家在国内选择购买Xbox 360的游玩成本要低上不少。之前在热线中龙哥就回答过Xbox 360的相关导购问题，不过最近由于长假，大家貌似又进入了一个主机购买的高峰期，读者们同类型的导购问题更是接连不断，龙哥干脆就在这里来一个全面的Xbox 360导购指南仅供大家参考，如若有不足之处，也欢迎读者朋友们同龙哥多多交流。

## 关于Xbox 360的版本：

### 按地区划分：

现在在我们大陆的市面上Xbox 360总共有四个版本比较常见，他们分别是：韩版，港版，台版和日版。日版和台版价格比起其他版本来说稍微便宜，但是它们用的是110V的电源，如若想在我朝使用还需要将电源适配改为220V，改装后的机器质量难免就不敢保证了，而且也不知道JS会对我们的爱机做出什么妖蛾子来，所以龙哥不推荐以上两个版本。韩版与港版倒都是220V的原装电源，不过港版机器的价格会比韩版高上一些，之所以两者之间会存在价格差异是因为港版机器在使用过程中如若出现三红等质量问题可以直接寄回到香港去保修、换机，当然，前提是你没刷过机、没拆过机，只玩正版。在当前国内的电视游戏环境下，龙哥对于港版机器的保修条件感觉有点不现实，在我朝大多数玩家买Xbox 360不就是为了能玩D盘而降低成本吗？而且，现在双65 NM的机器在做工上已经不存在有明显硬伤，所以龙哥还是推荐大家购买韩版，韩版的质量与港版一样，而且具有其价格上的优势。现在市场上的很多JS为了获得暴利，甚至不惜用韩版以及改过的日版机器冒充港版机器来欺骗玩家，所以大家还不如直截了当就选择韩版。

接下来，龙哥向大家介绍一下如何运用Product ID（位于机器后方标签上）的前五位来辨别机器的各个版本。以目前市场上最常见的09年3月底开始生产的具有512MB内置闪存的双65NM普通版主机为例——日版 01603；韩版 01605；港版 01606；台版 01607。大家在购买时一定要注意Product ID是否同JS介绍的情况一致。

### 按包装、配件划分：

由于在国内购买的Xbox 360经过改机，所以除去现场改机，绝大多数机器的包装都是之前被打开过的，所以有的JS在贩卖机器时会出现"缺斤少两"的状况。虽说由于改机不能上LIVE，Xbox Live 银卡服务就无所谓了，但包装里的其他配件大家可不要觉得无所谓，毕竟Xbox 360原装配件的价格不菲，并且原装配件的质量也是组装货所无法比拟的。下面向大家列出不同版本Xbox 360主机配件清单：

普通版：Xbox 360 主机、有线手柄、标准AV线、电池、外置电源变压器、电源线、说明书、保修手册、Xbox Live 银卡服务（免费）。

60G版豪华版：Xbox 360 主机、镀铬金属光驱面板、无线手柄、色差高清晰信号线 + 标准AV线（欧版附带SCART信号转接口）、20G外置硬盘、耳机麦克风(港版特有)、标准网线、媒体遥控器（日版特有）、电池、外置电源变压器、电源线、说明书、保修手册、Xbox Live 银卡服务（免费）。

09年前老120G精英版包括：Xbox 360 主机（黑色）、无线手柄、色差高清晰信号线 + 标准AV线（欧版附带SCART信号转接口）、HDMI信号线、120G外置硬盘、耳机麦克风、标准网线、电池、外置电源变压器、电源线、说明书、保修手册、Xbox Live 银卡服务（免费）。

09年后120G精英版：Xbox 360 主机（黑色）、无线手柄、标准AV线、120G外置硬盘、耳机麦克风、标准网线、电池、外置电源变压器、电源线、说明书、保修手册、Xbox Live 银卡服务（免费）。

## 关于刷机：

大家在选购Xbox 360时最好选择09年3月到8月机器出厂的机器，因为这期间出厂的机型可以软刷，对机器本身伤害比较小。而除此之外出厂的机器要硬刷，所谓硬刷即要拆开机器，在主板上面通过焊接来进行改机工作，相对来说风险也就要大一些。大家刷机尽量要求能在现场刷，如果是提前刷好的也要记得检查机器外表有没有严重的损坏并当场试机。建议大家把机器刷成最新的1.61固件，这样就可以直读任何Xbox 360游戏了，不像1.6那样还需要引导盘。

请大家注意，刷机之后Xbox 360主机就会丧失读取正版游戏和登录LIVE的功能，所以请大家在选择时一定要慎重。

## 三码合一？

这里所说的三码是指Xbox 360开机后显示的系统码、主机背面的SN码以及USB接口处编码。其实就目前的状况来看，三码合一的意义已经不大，毕竟JS们现在已经完全可以达到以假乱真的水平。同时由于我朝游戏市场的特殊性，所以很多Xbox 360都是包装和机器分开入关的。所以三码合一目前已经不是我们购买机器时的硬性参考标准了。

## 必要的配件：

Xbox 360主机有着多种多样的周边配件可供大家挑选搭配，不过有两样配件应该是大家一定会用到的，所以特意在此单独讲解。

硬盘：Xbox 360主机支持硬盘安装游戏，这样最大的好处就在于可以延长主机寿命、降低三红概率并且在游戏中也可以大大缩短枯燥的读盘时间。所以为自己心爱的Xbox 360配备一块好的硬盘是很有必要的，购买硬盘时容量越大约实惠，目前250G硬盘的售价大概在350大洋左右。

HDMI高清线：为了能最大限度发挥Xbox 360主机的画面特性，大家最好能选择搭配带有HDMI高清接口、分辨率能达到1920*1080的液晶高清电视作为显示器。原装HDMI线大概五十大洋一米，组装的HDMI线则价钱折半。

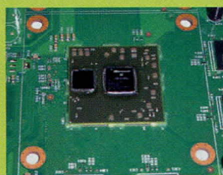
## 怎么区分单65和双65？

由于较晚些出厂的双65机器制作工艺较为成熟，三红的概率也相对较低，所以在购买时首选双65的机器。那么，在这鱼龙混杂的游戏市场，大家又怎么样才能买到一台称心如意的双65呢？别急，且听龙哥向你细细道来。

1、看出厂日期：微软自2008年11月13日后生产的Xbox 360主机都是采用双65工艺的；

2、看内置闪存：很简单，就是检查下主机里有没有内置256MB的内存做记录卡用，之前的单65的机器都是用外置记忆卡的；

3、看电源：双65主机的电源输出直流是150W，而单65一般是175W。



←这就是双65主机的GPU部分，与单65主机相比，双65的GPU部分尺寸大小并没有变化，只是为了降低功率，部件比以前少了一些。

## 辨别翻新机：

目前市场上的Xbox 360翻新机较少，一些较老的版本可能由于三红已经直接报废，没想到三红从一个侧面来讲居然也为我们免去了不少关于翻新机的烦恼。但是，我们仍然不能排除市场上存在有翻新机的可能性，绝对不能给JS们以及翻新机任何的机会。

1、看主机的外表，尤其是要辨别主机的外表有无名显的划痕；

2、开机后，大家注意闻闻散热口处所喷出的热风的味道，一般翻新机由于内部的老化，所散出的热风中会有一股烧焦的塑料味；

3、看包装内配件是否齐全，特别是看电源以及AV线的细节是否足够精细，配件上一般也会贴有激光防伪标。另外，全新机器内部所有配件都由绿色或者黄色的塑料袋包装，大家只需辨别塑料袋是否有破损情况存在即可；

4、如果你购买的港版主机，那么还有一个简单的办法可以帮助大家，大家可以直接致电微软香港客服电话 00-852-800964215，只要大家报上机身编码，很方便的就可以进行查询机器是否是第一次进行登记。

5、开机试机什么的最保险了，大家在开机后可以看看有没有其他玩家之前玩过的痕迹，比如硬盘里面有没有别人的LIVE卡片记录、游戏存档记录或者下载的游戏DEMO以及游戏安装记录等等；

6、最后，大家尽量找那些信誉比较好的商家购买，当然如果有认识的朋友就更好了，这样就相对省心很多。

## 关于新版夜鹰

夜鹰新版主机是今年E3上微软所推出的重磅杀手锏，相比之下，夜鹰主机的变化还是蛮大的，需要我们去仔细了解。

新版主机采用了更为轻薄的机体设计，主题色改为了更显高贵的钢琴黑。在制作工艺上，夜鹰主机已经全面进化到了40NM，并且顶盖也专门为散热设计，电源输出也降低到了135W，依靠技术的革新，大家所担心的三红问题在此已经得到了最好的答复。新主机的硬盘改为内置，这样的设计也使主机外观总体更为简洁靓丽。同时，机身上的USB接口也从两个增加到了五个（前面两个，后面三个）。最值得一提的是，夜鹰主机配备有内置Wi-Fi无线网络功能，除了基本的IEEE802.11 a/b/g规格之外还支持最新的IEEE802.11 n规格。

目前夜鹰主机在国内尚未遭到破解，所以玩家买到翻新机的概率要低上很多，所以如果你有志向支持正版，那么这款主机绝对是你的不二选择。



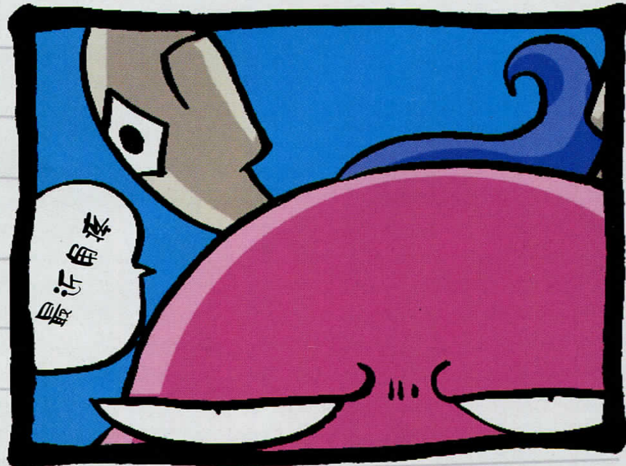
龙哥你好，PS3破解是能玩5元碟么？现在新Xbox 360夜鹰与PS3 Slim谁的机能更好呢，由于我喜欢的游戏都不是独占，所以准备1月份入手其中一台，请龙哥帮我理性分析下选购哪款比较合适。

（新浪网友 天才卡卡）



不能，蓝光DVD的破解与普通DVD不同，所以并不能将PS3破解理解为我们通常意识中的“5元盘”。PS3所采用的是目前在国际中处于领先地位的蓝光DVD技术，相应的蓝光DVD加密强度也要比普通DVD强上不少。所以当我们谈及PS3破解的时候，这个过程要比PS2时期难上很多，而且，可以说现在全球范围还没有一个小组能完全破解蓝光DVD。所以啊，我们也可以将目前的PS3“电子狗破解”视为不完全“破解”。而且由于蓝光DVD的成本问题，就算PS3遭到了完全破解，那么谁又愿意去花五六十大洋买盗版盘玩呢。PS3的“5元盘”时代还真是遥遥无期。

至于对比Xbox 360和PS3的机能，这其间绝对不存在一个统一的标准来说哪边好哪边不好。从官方给出的数据来看，单从硬件方面来评判，PS3要稍好于Xbox 360；但从两者的网络技术和网络环境来看，Xbox 360又要优于PS3。两者各有千秋，而且目前在价格上也相差不多。所以关键还是要看你个人的偏好，是更喜欢美式游戏呢，还是更喜欢日式游戏，两大平台的独占大作就将是最后决定你选择的关键。



□文/宇多田




| PS Portable PSP | 本刊译名：黑豹 如龙新章 | | 2010年9月22日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作冒险 | SEGA | 6279日元 | 日版 |
| | UMD | 1~4人 | 1181M | 17岁以上 |

## 游戏系统相关

本作游戏系统和家用机版的前几作有些许变化，最明显的就是战斗视角问题，本作的战斗视角更像铁拳一类的3D格斗游戏，而且画面上是没有角色体力槽和气槽的（体力可以按暂停查看），角色体力少到濒死状态画面会出现红色特效，在角色身上出现蓝色或者黄色斗气的时候是说明这个时候可以使用必杀技。本作引入了身体部位受伤的设定，身体分为头、胴、腕、脚，四个部位受伤之后会产生不同的负面效果，头部会造成容易气绝状态、胴会造成战斗疲惫状态、腕部会造成防御不能、脚部会造成容易跪地状态。受伤之后对应部位的字会有颜色上的变化，越接近红色说明受伤程度越大，受伤之后可以到医院和医务所治疗，也可以用道具回复。而且最需要注意的是体力槽和部位受伤设定是分开的，部位受伤会造成各种不利状态，体力槽为0的时候才算Game Over，不过即使不小心领了便当之后还可以选择再挑战继续游戏，这设定之前几作就有，很是人性化。

本作学习必杀技要到道场学习，道场在中道通り裏的停车场，在达成特定的条件之后就可以来这里学习新的必杀技，增强自身的能力，不过这些全部是要钱的，花完钱之后还要和木头人对打，赢了之后才能习得技能，钱这东西貌似不是万能的啊，可是没钱更是万万不能滴~想要学更强力的招式就努力去赚钱吧，打打工抢抢劫什么的……在道场里主要的选项分为：修行（升级增加各项数值，一开始最高LV.10，随着剧情推进上限等级会提高。从上到下分别是拳攻击力、脚攻击力、抓住敌人之后攻击的攻击力、耐力、必杀技的攻击力和增加量）；习得上肢必杀技；习得下肢必杀技。后两个是类似名次讲解的东西，不想研究的可以无视，不过有什么不会的东西可以来这里学习一下~

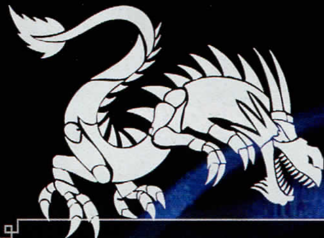
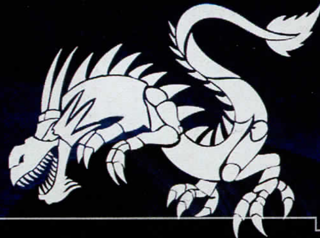
另外，本作虽然只有龙也一个可控制角色，但是这不意味着打斗动作的单一，本作加入了格斗技的设定，玩家可以装备不同的格斗技战斗（最开始是喧哗流，之后会习得各种各样的不同流派），战斗后除了取得人物等级的经验值之外还会取得一个格斗技的经验值，格斗技也可以升级，最高五级，也有最高等级低于五级的格斗技，比如最高等级为三级的ムエタイ。

最后说一下本作地图的作用更加直观，它会标注支线任务的位置，收集猫咪的位置以及主线目的地等等（注意支线只显示当前可以触发的，并不是全部都有标注；猫咪也只标注当前任务的十只，不会全部有提示），没事的时候看看地图到处转转也不错哦~

## 密码输入

在游戏主菜单最后一个选项パスワード内输入密码可以取得隐藏服装等物品，密码如下：

| 密码 | 物品种类 | 取得物品 |
|---|---|---|
| 15683494 | 必杀技 | ブラジリアンキック |
| 84208433 | 必杀技 | 掌酔打(しょうすいだ) |
| 50870985 | 必杀技 | ジ·アバイシイオマーシャルブロー |
| 66651977 | 必杀技 | ジ·アバイシイオ |
| 75323457 | 服装 | エースコックパーカー<br>エースコックパンツ |
| 09566953 | 服装 | エースコックキャップ<br>エースコックTシャツ |
| 40187701 | キャバクラアイテム（送mm的道具） | チャイナドレス |
| 32145222 | キャバクラアイテム | メイド服(ピンク) |
| 32631925 | キャバクラアイテム | ブレザー制服（ベージュ） |
| 25953543 | 次のエディットパーツ<br>（创建角色时可选择的装扮） | ロカビリ-A<br>学ラン腕まくり 无地<br>学ランヌニーカー ヌニーカー |
| 77966173 | 次のエディットパーツ | ポニーテールA<br>襟ジャゲット 革ジャンA<br>パンツブーツ 革パン |
| 54507515 | 次のエディットパーツ | お兄系C<br>七分袖Tシャツ 般若<br>カーゴパンツイン カーゴ |
| 09626414 | 次のエディットパーツ | お兄系D<br>长袖シャツ レザー<br>クロップドパンツ デニム |
| 99438053 | 次のエディットパーツ | お兄系G<br>パーカー ヌカル<br>タイトイン ジッパーデニム |
| 91376721 | 次のエディットパーツ | キャップ前D<br>B系タンクトップ ロゴ<br>B系ハーフ 色落ち |
| 97888599 | 次のエディットパーツ | サイド刈り上げ<br>ベストダウン<br>カーゴパンツ カーゴ |
| 96315103 | 次のエディットパーツ | ロングC<br>襟立て半袖シャツ 花柄<br>カーゴハーフパンツ カーゴ |
| 83326310 | 次のエディットパーツ | ロングD<br>タンクトップ 豹柄<br>タイト カラーパンツ |
| 01831970 | 次のエディットパーツ | ドゥーラグ<br>B系长袖 チェック<br>B系ベロ出し 迷彩 |

# 游戏主线攻略

## 第一章 殺しの烙印

游戏一开始主角右京龙也打算冒充东城会去和一家新开的地下钱庄收钱，可是遭到了两位朋友的拒绝，毕竟东城会这东西可不是随随便便就可以招惹的，随后主角和朋友决裂，丢下一句“朋友什么的我才不需要”之后，游戏正式开始……

往前走没几步就会触发剧情，选择第一项之后进入本作的第一个教学关卡，如果你认为自己玩过前作不需要这些教学那就大错特错了，本作最主要的战斗部分和前作有很大的不同，所以还是利用这次教学关卡慢慢熟悉一下本作的系统，对以后的战斗会有很大的帮助。按照提示使用对应的攻击即可，具体要求是：用普通攻击击中敌人十次（本作普通攻击分为下+方块/三角的下段攻击、前+方块/三角的突前攻击、后+方块/三角的强力攻击）；用蓄力攻击击中敌人三次（蓄力攻击就是长按方块或者三角）；抓住敌人后攻击，要抓三次（本作抓技依旧是圆圈键，抓住之后按方块键是轻攻击，三角键是重攻击，圆圈键是投技）；使用必杀技一次（这次的极技要抓住敌人后按X键）；用道具攻击敌人三次（本作拾取场景内道具需要按L1+圆圈键）；之后系统是提示本作受伤设定，具体参看前面游戏系统介绍。至此本作的第一个教学关卡就算完毕了，玩家需要做的就是把眼前的这位仁兄干掉。

干掉小混混之后再往前走几步又会触发第二个教学关卡，这次的要求分别为：切换锁定目标三次（在敌人为多人的情况下可以按R键切换锁定目标）；锁定敌人移动5秒（按住R1不放即可）；回避三次（回避是X键，需要注意的是回避次数过多会是角色进入疲惫状态）；加速跑三次（加速跑需要按住X键不放，在跑动过程中按方块、三角或者圆圈键可以攻击敌人，但是要注意这次的教学是要求咱们加速跑三次，不要攻击只需要跑就可以）；防御三次敌人攻击（这部分不单是讲解L1的防御，还是有图示告诉玩家主角的疲劳状态表现特征，在角色疲劳状态时移动会变慢，容易被攻击）；使用防御反击两次（在L1防御的时候按方向键可以进行防御反击，这个看似有些难度，但是熟悉了之后会很简单，而且适合挑战高难度游戏）。这次的教学关卡完毕之后会出现一个选择画面，玩家可以根据自己的实际情况做出选择，EXP代表取得经验值、仲间则是收为小弟（这个要在联机模式里使用）、钱就不用我多说什么啦，以后有些战斗会出现这个选项，不是每个战斗之后都有哦，而且只有在玩家斗气状态才可以选择EXP经验值选项。这下子游戏终于算是进入正题了，我们的目的地都会在地图上有指示，这个设定从前几作开始就有了，不过本作更加直观的会出现提示，很方便我们顺利的进行游戏，在鬼混的时候不要忘记咱的正事啊！

前往目的地暗金融的事务所之后，主角会冒充东城会敲诈对方，没想到踩狗屎的遇到了真正的东城会组长，被识破身份之后龙也准备闪人，可是已经被重重围住，不过龙也几下就把这些小混混搞定了，之后顺便还把组长弄死了？！这样也能死？您简直一个杯具啊！龙也知道自己杀了人之后拿上桌子上的钱闪人，可他不知道这一切都被某人看在了眼里。

下一个目的地是龙也的家，回家之后龙也准备跑路，可是被人电晕，醒来之后发现已经被人带到了一个陌生的地方，而且抓咱的人居然是东城会的九龙组，而更让人意外的是主角误杀东城会干部的过程全部被录了下来，当时门口的那个黑影就是九龙组长。九龙用此威胁龙也加入地下斗技场，剧情过后可以在这房子里先转转（有一间休息室可以存档和整理身上的道具，另外还可以查看玩家的游戏达成度，相比前作中可以随时查看的设定，本作在这里显得不是那么人性化），整理好道具之后先到医务室，之后再进入医务室斜对面的屋子发生战斗，战斗之后获得钥匙，然后就可以从最下方离开这地方了。来到大地图上前往目标地点，之后会发生逃跑事件，一边躲避九龙组成员的追捕一边前往下一个目的地，龙也再一次被抓了回来，这次不得不参加这个地下格斗大赛了。从医务室出来来到对面的比赛休息室，对话选择第一项之后就开始比赛了，比赛还是有一定难度的，对方可以回避大部分拳攻击，这点要十分注意，而且敌人会爆气发动必杀攻击，敌人的必杀技只有一种，看到对方身上爆出蓝光，要迅速反方向逃跑，被击中可就是一套连续攻击，对付这个BOSS我们要多利用闪避和防御反击，这样可以快速增加气槽，之后释放必杀技可以痛击对手，另外本作格斗大赛中可以自己补给，实在撑不住就回复一下吧。战斗胜利后剧情中我们可以看到帅气的日向翔登场，之后第一章结束。

## 第二章 最强の証明

第二章开始后和紫色西装的人对话选择第一项观看日向翔的比赛，帅气啊！之后出门前往夜店JeweL，不过刚一出门就被道场的老头叫住了，他要咱在公园里找猫咪，在画面下端站一会就会发现猫咪，之后和老人对话就可以开始本作的猫咪收集任务了，大概和前作收集钥匙性质相同，具体抓猫咪相关的事项请看本攻略的猫咪收集部分。

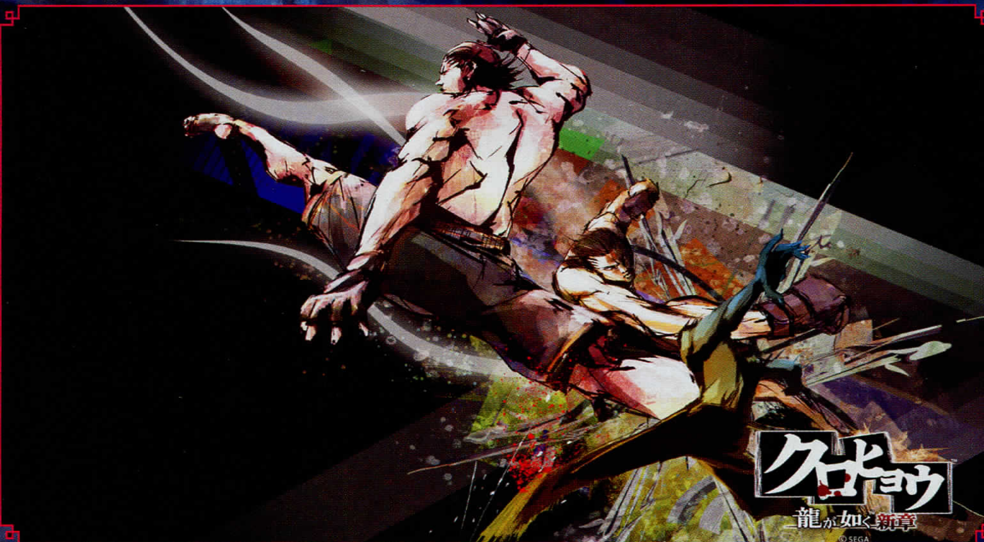
来到JeweL门口触发剧情进入小混混n连战，没有什么太大难度，然后进去继续剧情，在这里吐槽一下主角的声优真的是很不给力啊，一点气势也没有……被日向翔教育了一下之后出门接到电话，九鬼召唤~

回到事务所和九鬼对话，剧情之后出门选择到地下格斗场，回到自己的休息室选择第一项，之后前往比赛休息室和沙纪对话，选择第一项就会开始本章的BOSS战，对手就是之前遇到的日向翔。如果玩家这时的等级够，那么这场BOSS战不会有太大的难度，要注意日向翔必杀技是前冲的左右勾拳组合技，要反复多次躲避多次，之后日向翔会进入疲惫的硬直状态，趁这个机会进行追击，普通情况下日向翔也没有想象中的可怕，最终日向翔被击倒，剧情也发展到了第三章。

## 第三章 暴力の意味

本章开始之后前往地图上提示的三家超市其中一家和店主对话，之后到中心广场前的松屋遇到小混混，战斗之后发生剧情，注意这时候才可以去完成本章的“ショーパブ・フィーバー”这个支线任务，继续前往下一个提示地点之后与两个小混混战斗，胜利之后需要和警察进行一场追逐战，根据小地图上的提示从没有警力部署的道路前往目的地。

剧情之后九鬼继续召唤（话说这段剧情真扯，一般看上去很弱的人其实都是隐藏的角色么？），往西走到路口提示点，然后回到九鬼事务所准备战斗，这次的对手就是刚才那个看上去弱弱的教师悠木，他相当喜欢防御反击，所以不要太多的主动攻击他，这样只会被人家打回来，本次战斗多利用抓技以及闪避积攒气槽释放必杀技可以轻松搞定，敌人的必杀技是连续的翻滚抓技，我们只需要连续侧闪就可以简单的躲过去，战斗胜利之后本章节结束。






## 第四章 逃亡者

首先要说一下本章有个支线任务叫做“神室町最强ランキング”，完成这个支线以后可以解锁“神室町最强排行事件”，有关神室町最强排行请参考本攻略的“神室町最强排行详细攻略”。

本章一开始接到沙纪的电话，难道这就是传说中的约会？！来到约定的地方和沙纪对话后陪小姑娘逛逛街，沙纪会给龙也“秘传书 天の巻”，之后发生剧情，被竹中警官追赶（明明有警车的，咋就又变成步行的小警察围捕了？！）。像之前那样一边躲避警察一边前往目的地发生剧情，这段剧情更加的狗血，龙也一年前打伤的藤本老爸出现，并且很帅气的把龙也甩下了车，而且还甩在了龙也的敌人身边……击败这群小混混之后本可以知道究竟是谁把藤本打成重伤陷害龙也，不巧警察来搅局，继续躲避警察的追捕前往提示地点西公园，到了之后再继续前往下个地点（我跑过来有什么用？！）。回到龙也的家门口发生剧情，话说竹中警官难道您眼睛瞎了吗？就在你身后啊身后！龙也用传说中的系鞋带大法逃过一劫……

这部分地图上没有提示下一个目的地，我们在街上找到谈论西高的NPC对话即可，这里有很多这样的NPC，我找的是七福通十字路口的两位女学生。接着往南来到“松屋-天下一通店”与门口的男子对话，揍他一顿后获得下一个目的地的信息，前往“九州一番星”与门口男子对话前往剧场前广场的世嘉俱乐部里与蓝色箭头男子对话，继续到中道通的世嘉游戏店与男子对话，这次这男的非得让咱抓个小鸡才肯开口，没办法抓只小鸡给他吧，这次的UFO抓娃娃机实在是没技术含量，只要对准了肯定抓住，稍微外一点就会掉下来，留意下方的阴影反复几次掌握窍门之后很简单。抓到小鸡之后和对话，这次目的地第三公园终于进了一点，不用再跑来跑去了，来到第三公园发生剧情，之后又是警察追捕，逃到目的地看到了天马和警官竹中在一起，之后回九鬼事务所准备下一场比赛。

这次的对手不出意外就是出租车司机，藤本老爸~和他儿子一样藤本是一位空手道高手，拳部攻击很厉害，要小心闪避，必杀技的前刺直拳相比之前的BOSS对闪避要求更高了，很容易在闪避之后中招，一定要小心。战斗胜利之后的剧情很感人，龙也也证明了自己不是伤害藤木的犯人，剧情过后前往地图指示的地点，在店内和冴子对话后回家，在门口遇到一个姓张的人，战斗后发生剧情天马出现，不过怎么看也不像是个好人啊……至此本章结束。

## 第五章 疑惑の代价

剧情之后龙也右脚受伤，回到地下斗技场，在比赛休息室发生剧情。剧情之后前往地图上提示的任意一个超市和店员对话，之后前往九鬼组找九鬼，剧情之后前往提示地点遇到东城会一位组长并发生战斗，胜利之后在“赵乐”附近与一位女性NPC对话后前往剧场前广场，这时候先去ポツポ　天下一通り店买一个600元的“幕の内弁当”，之后用得着。

虽说是剧场前广场，但实际上是这广场后面，与一位老人对话（具体位置在保龄球馆旁丁字路口南方），老人要求咱们给他食物，这时候之前买了那便当就可以直接给老人了，之后回到剧场前广场和一位绿色箭头的老人对话，接着前往地图左上方的儿童公园与马路对面的女孩子对话，再回去和儿童公园里坐着的老人对话，反复与女孩和老人对话几次出现选项选择第一项之后老人终于肯把井盖让出来了……

返回地下斗技场看到了天马和之前那位组长二冈在一起，之后跟踪天马到达目的地，剧情后返回地下斗技场准备下一场战斗，这次的对手实力很强，加上龙也脚上有伤，玩家要多加留意，对手攻击速度很快，必杀技也是很快的类型，看到对方要出必杀需要尽早跑开闪避，胜利后前往第三公园找天马，一场战斗之后本章结束。

## 第六章 立ちはだかる壁

剧情过后又是警察的追逐战，到达指定地点之后触发剧情，这时候需要到超市买报纸，看到报纸上发现男性尸体的新闻之后赶快去找九鬼。与九鬼对话后需要和九鬼组的混混收集信息。

首先要和门口的组员对话获得中道通的信息，之后去中道通和几名组员对话，最后去地图中央广场前与流浪汉对话，地图上就会出现提示地点。前往花屋触发剧情之后获得一张女孩子的照片，这名女孩子叫千秋，前往夜店Shine与门口穿白大褂的男子对话后往北走，和女色裙子的女人对话，继续往北走与黑色裙子的女人对话后得到千秋的地址。往回走在太平通东的路口左侧与一位服务生装扮的男子对话后找到了千秋。

剧情之后回到斗技场准备战斗，这次的对手还是日向翔，而且是两连战。这次的日向翔十分强大，和之前的简直不是同一个人，在小心闪避的同时寻找反击的空当，在日向翔出必杀的时候一定要闪开，之后在他硬直的时候反击，反复几次即可胜利。胜利之后的剧情真的很不错，日向翔和千秋是兄妹，而九鬼这坏蛋一直用千秋威胁日向翔，最后九鬼被杀，本作剧情也随之进入佳境。

## 第七章 15年前の事件

剧情之后遇到九鬼组成员，战斗之后离开这鬼地方，之后剧情中龙也被陷害为杀害九鬼组长的凶手，继续战斗之后开始寻找竹中警官。在街上与头上有绿色箭头的NPC对话，再到卡拉OK外与门外的白衣服男子对话，再去地图最下方中间的地方与绿色箭头的男子对话，接着去天下一通り与女子对话，再到昭和通り的超市外与两名男子对话，在这跑来跑去之后终于知道竹中的位置。

来到目的地之后开始跟踪竹中，之后与路口老人对话往西走，与绿色箭头的NPC对话，前往ピンク通り里与老人对话，接着地图上出现提示地点发生战斗，胜利之后前往t子的店，剧情后发生战斗，这次战斗有天马帮忙，胜利之后回到地下斗技场，选择休息之后醒来就是和之前遇到过的那个姓张的人的战斗。这次的BOSS战难度不大，唯一需要注意的就是及时闪避对方的必杀技，其余没有难度。胜利之后本章结束。

## 第八章 10连胜の密约

剧情之后继续跑来跑去的找人收集信息，首先是天下一通り的男子，接着是泰平通り东的两位女孩，之后前往西公园门口与两位男子对话，接到沙纪电话之后前往地图标注的地方，与沙纪对话之后继续开始传说中的约会？！龙也到提示的商店买东西会发生战斗，胜利之后回到斗技场和沙纪对话，习得“柔术”。出来接到之前那个姓张的电话，前往提示地点チャンピオン街。

到达チャンピオン街之后会发生战斗，战斗之后要和街内的三名绿色箭头的NPC对话，全部对话完成之后地图上就会出现新的指示地点，到了之后和男子对话更新目的地，前往新的目的地之后和张对话发生剧情，剧情之后去“赵乐”触发剧情。之后回斗技场准备战斗，这次战斗的对手没什么太大的难度，多利用投技可以轻松解决，不过因为龙也身上有伤所以最好还是准备几个应急药。



## 第九章 内通者の正体

首先到剧场前广场的世嘉俱乐部与竹中对话，之后先前往“赵乐”触发剧情，再到夜店JeweL更新下一个目的地。到达之后直接战斗，胜利之后返回地下格斗场准备下一场比赛，本次战斗需要注意的是不能攻击对方头部，画面上方的数值满了就输了哦，这个要多加留意。

比赛取得胜利，在一段剧情之后，来到比赛休息室发现沙纪已经不在，从格斗场走出来到ジェラテリア 神室找到沙纪，剧情之后要有一场恶战，之前先准备好应急药品，然后回到格斗场在比赛休息室里发生剧情。

这次的BOSS雨宫泰山实力非常强，尤其是必杀技，看到他要使用必杀技一定要尽早远离，多利用防御反击是个不错的方法，不过要求玩家的反应一定要快，不然没有反击反而被打那就得不偿失了。本场战斗之后游戏进入最后一章节。

## 第十章 真実の行方

本章进入游戏最关键的时刻，龙也的老爹也出现了，开始的战斗之后前往提示点与沙纪对话，这时候如果准备好一切的话就选择第一项开始最后的战役吧，进入大厦之后就在剧情与杂兵战之间转换，直到最后与新城零司的战斗前没有什么太大的难度，最终战前一定要做好补给工作，确认无误之后就开始本作的最终BOSS战吧，对手没有什么太大的弱点让我们攻击，我们只能利用闪避和防御反击慢慢和他耗，坚持下来就是胜利。

游戏最后所有事情都趋于明了（虽然还有些伏笔），故事发展到人们最熟悉的大团圆结局，游戏一周目通关之后系统会提示存档，读取这个存档开始二周目可以继承一周目的金钱等级等等。另外游戏通关之后会解锁高难度模式，以及历来都有的自由模式，而且二周目开启一位新的夜店小姐，还有新的神室町最强排行，以及人物的最高等级提高到了50级。



# 支线任务攻略



支线任务相关的NPC头上都会显示蓝色的箭头，而且会在地图上用问号标注地点，另外虽然支线任务自由性较大，但是建议按照以下顺序完成，因为有些任务的出现条件是完成XX支线，以下字多田亲自游玩的结果，这样肯定不会错过任何一个支线的~

## 第一章 殺しの烙印

**NO.1 神室の悪魔**
本支线在误杀东城会组长之后下楼没几步就会遇到，之后自动触发战斗，胜利之后完成支线获得300经验值。

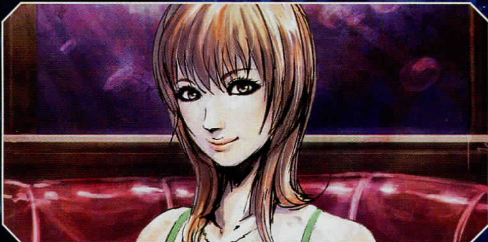
**NO.2 ディアブロの守屋**
这个支线任务在地图最下方的昭和通り西的寿司吟附近触发，需要进行两场战斗，第二场战斗对于游戏刚开始的玩家还是很有难度的，我这个前几作全部顺利完美的人都在这里差点领便当……只能说本作的战斗系统对我这种不玩铁拳、VF的人来说还是很有挑战性的，战斗胜利后获得400经验值。

**NO.3 游び人白石**
这个任务触发地点在杀死东城会组长地点西边，如果你刚干掉那可怜的组长这里会有人封路，虽然可以看到支线目标但是过不去，需要等一会发展下剧情之后回来触发，也可以等到第二章再来，第一次战斗胜利打走两个调戏MM的混混，第二次战斗是一个不听别人解释的傻大哥……两次战斗后获得400经验值。

**NO.4 喧哗10段 堀井 健太郎**
在劇場前通り遇到记者涉谷，对话中选择第一项，然后选择画面中目前唯一的对手。之后前往チャンピオン街与堀井战斗，胜利后获得400经验值和新的必杀技，必杀技要到道场学习。回去找记者涉谷对话完成任务后获得10000元钱。

**NO.5 DISからのスカウト**
在劇場北西与DIS 田岛对话，选择第一项之后会发生战斗，之后获得400经验值后任务完成。







## 第二章 最强の证明

**NO.6 にゃんこを捜せ 1匹目**
这个支线算是必须完成的任务，在第二章开始看完日向翔比赛之后触发，完成后解开寻猫任务，总共100只猫咪。

**NO.7 スターダストにて**
来到天下一通り的ホストクラブ スターダスト前触发，之后再次接近后发生战斗，胜利以后选择第一项获得10000元，之后前往泰平通り西的炳本诊所与医生对话后任务完成，获得1000经验值。

**NO.8 泥醉白石**
在千两通り北遇到喝醉的白石，与他对话之后去随便一家POPPO超市买一瓶“サントリー天然水”回去交给白石就可以了，获得700经验值。

**NO.9 右京DIS加入!?**
在天下一通り裏路地与沙纪对话，之后前往前面没几步的地方（小地图上的问号提示很明显），与两名男子对话，再继续往东走到下一个问号处的胖男人对话，再往北走和路口的江口对话后前往七福パーク发生战斗，胜利后取得500经验值。

**NO.10 ディアブロからの刺客**
千两通り路中央与谷对话后直接战斗，胜利后获得500经验值。

**NO.11 にゃんこを探せ10匹目**
和到场老爷爷对话后开始寻找第一批的十只猫咪，地图上都有提示，全部收集完毕之后回去和老爷爷对话提交任务，任务奖励500经验值。

**NO.12 追われる女**
在在泰平通り十字路口的松屋附近触发剧情（地图上会用问好标注），之后继续向北走看到刚才两男一女之后蹭过去发生战斗，胜利之后的选项要选择第一项，这样就可以免费去一次夜店了，而且还有500经验值拿。这里说个题外话，我个人认为本作的夜店女素质比四代强太多了……四代那些是女人么?

**NO.13 幻の左 田村 智**
来到剧场前广场继续和涉谷记者对话，选择第一项之后再选择新出现的“田村智”，之后来到北面公园前，与田村对话后战斗（需要装备拳击系格斗技），胜利后获得100经验值和新的必杀技，必杀技依旧需要回道场学习，回去和涉谷对话提交任务还能获得10000元。



## 第三章 暴力の意味

**NO.14 ダイスケを探せ!!**
在泰平通り东的松屋附近遇到几个不良少年，对话之后在不远处的存档点附近再次遇到这几个人，最后在右边储物柜前（玩过前几作都知道哪里是储物柜吧）与他们对话后战斗，这次战斗是两连战，第一次是1V3的小混混，第二战是和不良少年的老大，整体来说没什么难度，任务完成获得500经验值。

**NO.15 復讐者たち**
在泰平通り储物柜斜对面的田中监督对话，往南走到汉堡店门前发生战斗，对手是三个棒球队的队员，战斗胜利后任务完成获得500经验值。

**NO.16 ニセ右京**
在泰平通り东的问号处和两个男子对话后直接战斗，胜利之后获得500经验值。

**NO.17 にゃんこを探せ20匹目**
继续收集猫咪，这里要提醒玩家的是收集完地图上显示的所有猫咪之后去道场老爷爷那里对话就可以提交任务和更新接下来的猫咪，不过注意每章会增加十只猫咪，如果你当前章节的都收集完了是不会更新接下来的猫咪的，之后有关猫咪收集的任务都是这样，就不多说了。

**NO.18 噂の真相**
来到七福パーク见到青野，随后他招来了一群小混混，马上进入战斗，这场战斗会有很多敌人陆续参加进来，要尽快解决掉眼前的敌人。战斗胜利之后还要和青野战斗，两场战斗全部胜利之后任务完成，获得500经验值另外解锁一个称号。

**NO.19 ボウリングのお手本**
在保龄球馆外又遇到白石，对话之后选择第一项和他比赛保龄球，60分以上就算胜利，经验值500。

**NO.20 ローキックの鬼 佐田雅之**
去和剧场前广场的记者涉谷对话选择新出现的佐田，往北都在路口看到蹲着的佐田，装备ムエタイ格斗技后可以与之战斗，胜利之后获得200经验值，而且可以到道场学习新的必杀技，回去和记者对话获得10000元。

**NO.21 にゃんこを探せ30匹目**
交完20只猫咪之后更新地图就可以继续找接下来的10只猫咪了。

**NO.22 大トロ宅急便**
在地图最下方的寿司店门口与店主对话选择第一项，之后到七福通り和汽车前的运送人员对话，再回到下面的寿司店和老板对话就可以完成任务了，需要注意的是这任务必须在10分钟之内完成，任务奖励1200经验值和30000元。

**NO.23 ショーパブ フィーバー**
这个支线任务在本章后半段才可以触发，要到ピンク通り的ショーパブ エイジア前搞定小混混，之后选择第一项进店内打工，完成之后获得800经验值。

## 第四章 逃亡者

**NO.24 ヤンキー狩り**
在公园前通り赌场附近触发剧情，之后往东走遇到躺在地上的大场，继续往东走看到躺在地上的釜田，还是往东走还是遇到躺在地上的人，这次还一下躺了两个……接着往南走看到躺了一大片的人，之后与口罩男对战，胜利之后任务完成并且可以获得500经验值。

**NO.25 不良更生**
在中央通り裏的超市门口与蓝色箭头的男人对话，随即发生战斗，战斗胜利后任务完成并且可以获得400经验值。

**NO.26 白石の手料理**
在天下一通り裏路地与白石对话后选择任意一个选项后任务完成，还能获得500经验值，这算是有史以来最简单的支线任务了……

**NO.27 壊れやすい贈り物**
这个任务比较麻烦，需要跑来跑去的。首先到天下一通り的ホストクラブ スターダスト与蓝色箭头的男人对话，之后需要到剧场前广场与蓝色箭头的女人对话，反复n次后任务完成并获得500经验值。

**NO.28 黒田との因縁**
在すっぽん通り与头上有蓝色箭头的男人对话后进入1V3战斗，胜利之后获得400经验值。

**NO.29 死霊兵団の報復**
在七福通り西与蓝色箭头的混混对话发生战斗，胜利之后获得500经验值。

**NO.30 シド**
在左侧的ホテル街发生剧情，继续往北走发生和黒田的战斗，胜利之后任务完成并且可以获得400经验值。

**NO.31 神室町最強ランキング**
在右侧的ホテル街发现一个人被很多小混混围住，过去把混混大跑就可以完成任务了，获得500经验值。完成这个支线任务之后会开启“神室町最強ランキング”比赛模式。

**NO.32 悠木との再会**
在保龄球馆附近遇到悠木，对话选择第一项后进行战斗，胜利后会习得古武术流派，而且还有1000经验值奖励。

**NO.33恐怖の口笛**
在天下一通り中下方与几名高中女生对话后，前往ピンク通り裏，从任意入口进入都会出现选项，选择第一项之后会发现所谓的鬼声来源，战斗后获得500经验值。

**NO.34 歴史に埋もれた絶技 木村吾郎**
来到剧场前广场和记者涉谷对话选择木村，之后前往ニューセレナ裏与木村发生战斗，需要注意前提是装备古武术流派的格斗技才可以。胜利之后可以习得新必杀技，依旧需要前往道场从老头那里习得，之后回去和涉谷对话可以获得10000元。

**NO.35 にゃんこを探せ40匹目**
继续寻找猫咪，先去找道场的老爷爷更新猫咪地图，这次收集完40只获得750经验值。

## 第五章 疑惑の代价

**NO.36 にゃんこを探せ50匹目**
到本章又可以更新猫咪的位置了，话说这次的猫咪位置很集中啊~这次收集完50只猫咪之后获得1000经验值。

**NO.37 右京VS死霊兵団**
在ミレニアムタワー东通り和小混混发生战斗，这次是对死灵军团成员的三连战，胜利后获得700经验值。

**NO.38 バッティングのお手本**
在棒球馆外面遇到白石，选择第一项之后开始棒球游戏，需要取得1000分以上才算任务完成，奖励800经验值。

**NO.39 アタイアタイ詐欺**
在七福通り收到短信，选择第一项之后前往保龄球馆，在保龄球馆门外又收到短信，这次要前往ポッポ 中道通り裏店后面与蓝色箭头的NPC对话，战斗胜利获得500经验值和30000元。

**NO.40 ル マルシエ前強盗事件**
完成上面这个任务就可以触发本任务了，地点是地图最下面的ル マルシエ前，选项随意选择即可，战斗胜利后获得600经验值和一个香水以及一个钱包……

**NO.41 藤本の礼**
在剧场前广场收到短信后前往西公园，战斗胜利后可以习得空手道流派，还有700经验值。

**NO.42 一撃必殺伝説 衣笠善幸**
完成上一个任务习得空手道之后就可以来剧场前广场和记者涉谷对话选择新的对手了，前往中道通り提示的小巷子内与衣笠善幸战斗（需要装备空手道流派），胜利之后获得200经验值和新的必杀技，回去和涉谷对话还有10000元奖励。

**NO.43 花のディナータイム**
在喫茶アルプス触发剧情，接着顺序前往九州一番星、スマイルバーガー、寿司吟、韓来，然后战斗胜利获得1500经验值。

## 第六章 立ちはだかる壁

**NO.44 右京のキャバクラ指南**
七福通りMEB前与白石对话，选择任意选项之后获得600经验值。

**NO.45 実戦無敗 岡村**
在剧场前广场和记者涉谷对话选择冈村，前往前往七福通り東与目标人物冈村战斗，需要装备格斗武术流派，战斗胜利之后习得新的必杀技，依旧需要前往道场从老头那里习得，之后回去和涉谷对话可以获得10000元。

**NO.46 死霊兵団四天王**
在天下一通り问号处发生两连战，胜利之后任务完成并且可以获得600经验值。

**NO.47 黒田の過去**
在儿童公园发生剧情，之后是和小混混的n连战，不过只是普通的小混混没有什么难度，胜利之后获得1000经验值。

**NO.48 にゃんこを探せ60匹目**
继续寻找猫咪，先去道场老爷爷那里更新猫咪地图，收集完60只猫咪之后获得1000经验值。

**NO.49 被写体は龍也**
先在チャンピオン街的问号处发生战斗，胜利之后前往夜店SHINE，战斗胜利之后获得800经验值。

**NO.50 クレーマー対策**
在ジュラテリア店内打工，离开店在店外发生战斗，胜利后完成任务并获得500经验值和15000元。

**NO.51 クレーマーふたたび**
在スマイルバーガー打工，离开店发生战斗，胜利后任务完成并获得500经验值和15000元。

**NO.52 最後のクレーマー**
在九州一番星打工，离开店发生战斗，胜利后任务完成并获得500经验值和30000元。



## 第七章 15年前の事件

**NO.53 にゃんこを探せ70匹目**
继续寻找猫咪。

**NO.54 黒いアタッシュケース**
在中道通り里与白色衣服的人对话，选第一项之去公园通り，途中发生战斗胜利后获1000经验和30000元。

**NO.55 日向との決着**
在ル マルシェ内与日向对话，选择第一项之后战斗，胜利后完成任务，习得プロレス流派。

**NO.56 謎の集団**
在公园前通り的问号处，与男子对话后发生战斗，胜利后完成任务并获得600经验值。

**NO.57 MEBで就活?**
在七福通りMEB前与店员对话后发生战斗，胜利之后获得700经验值和5000元。

**NO.58 キングダム始動**
在中道通り里与问号处人物对话后战斗，胜利之后任务完成获得700经验值。

**NO.59 ラブホで張り込み**
与美矢对话之后发生战斗，胜利后开始逃跑，之后前往提示点与美矢对话后，任务就此完成。获得10000金。

**NO.60 火星ファイターのサイン**
在剧场前广场问号处遇到白石，对话选择第一项之后任务完成。

**NO.61 また逢いましよう**
这个任务在第七章中并不能完成的，在ホテル街问号处与女孩对话，之后等到第八章时再前往中道通り入口接到了短信，随后再前往ミレニアムタワー 广场前，遇到女后发生战斗，胜利后获得600经验值。

**NO.62 ミスタープロレス　吉村　伦太郎**
来到剧场前广场与记者涉谷对话选择吉村，之后前往提示点和吉村战斗，需要装备プロレス流派，胜利之后习得新的必杀技，依旧需要前往道场从老头那里习得，之后回去和涉谷对话可以获得10000元。

## 第八章 10连胜の密约

**NO.63 にゃんこを探せ80匹目**
继续寻找猫咪。

**NO.64 青野の願い**
在太平通り西的问号处与男子对话，之后前往ピソク通り入口提示点对话，再去剧场前广场提示点，之后前往第三公园战斗，胜利之后获得1000经验值。

**NO.65 あの娘にフォーリン ラブ**
在ジュラテリア店发生剧情，选择第一项之后跟踪女子，跟踪完毕之后返回ジュラテリア店和男子对话，发生剧情之后战斗胜利再次回到ジュラテリア店与男子对话后获得800经验值。

**NO.66 新興勢力キングダム**
来到中道通り里自动触发剧情开始战斗，胜利之后获得1000经验值。

**NO.67 赤城的对战**
来到千两通り自动触发剧情开始战斗，胜利之后获得1000经验值。

**NO.68 イジメられっ子の逆襲**
还是在千两通り问号处触发剧情，前往ホテル街提示点选择第一项，之后战斗胜利之后获得500经验值。

**NO.69 磨かれた無限地獄　佐藤康平**
在剧场前广场和记者涉谷对话后选择佐藤之后前往千两通り提示点与其战斗，需要装备柔术，胜利之后习得新必杀，依旧需要前往道场从老头那里习得，之后回去和涉谷对话可以获得10000元。

## 第九章 内通者の正体

**NO.70 にゃんこを探せ90匹目**
继续寻找猫咪。

**NO.71 キングダムを追え**
在剧场前通り问号处发生剧情，之后前往泰平通り东提示点与男子对话，往南走到超市门口与店员对话之后前往剧场前广场，战斗胜利后任务完成。

**NO.72 ヤンキー オーディション**
中道通り里路口的问号处发生剧情，之后前往第三公园战斗，胜利后获得500经验值和50000元。

**NO.73 決着**
在泰平通り与白石对话后战斗，胜利之后与外面的清野对话，继续两连战之后获得2000经验值和必杀技。

**NO.74 組長のひとり娘**
在泰平通り西问号处与美矢对话选择第一项，在天下一通り提示点对话后再到剧场前广场和提示点的NPC对话，在中道通り里发生战斗后前往剧场前广场里与サリナ对话，在チャンピオン街发生战斗之后回到バンタム前与美也对话完成任务，获得20000元。

**NO.75 父と娘**
在泰平通り问号处发生剧情，再前往ホテル街提示点对话选择第一项发生战斗，胜利之后获得800经验值。

**NO.76 超絶美麗な空中殺法　鈴木　一**
在剧场前广场与记者涉谷对话后选择铃木，之后前往ホテル街与铃木战斗，需要装备ルチヤ流派，战斗胜利后习得新必杀技，回去和涉谷对话后获得10000元。




## 第十章 真実の行方

**NO.77 にゃんこを探せ100匹目**
继续寻找猫咪，至此100只猫咪全部收集完毕。

**NO.78 本当に大切なもの**
在七福通り东问号处对话后完成任务，获得2000经验值。

**NO.79 Knights Of Night**
在ピソク通り北与白石对话后完成任务，获得2000经验值。

**NO.80 赤城的梦**
在泰平通り东与赤城对话后完成任务，获得2000经验值。

**NO.81 清野的目标**
在昭和通り与清野对话完成任务，获得2000经验值。

**NO.82 秘拳　槍の如し 古本敦**
在剧场前广场与记者涉谷对话，选择古本敦之后往西走遇到古本敦之后战斗，需要装备八极拳流派，战斗胜利后所有的挑战人物就都被咱们击败了，回去和涉谷对话取得30000元。

**NO.83 不良志願**
在ミレニアムタワー东通り问号处与男子对话，依次选择地点之后前往对应的地方战斗，最后回来和男子对话前往儿童公园战斗，胜利之后任务完成获得800经验值和カリスマの写真。





# 101只猫咪+36张美女写真卡全收集

第二章刚一开始毁触发道场的老头让你帮找猫咪的事件，从这里开始就可以进行收集猫咪的支线任务了，本作收集猫咪和前几作收集钥匙差不多，但是难度要比收集钥匙低很多，因为本作地图上会提示猫咪的位置，走到附近听到猫叫就停下来，当猫咪叫第二次的时候系统就会提示你调查了，之后点圆圈键就可以找到猫咪，除了一开始老头让找的那只猫咪之外还有100只猫咪需要咱们自己收集，所以看起来时101只猫咪其实要收集的就是100只。

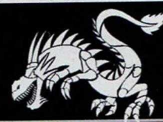
收集猫咪还有一个要注意的事情，就是地图上只会显示一开始10只猫咪的位置，每一章会更新十只猫咪，收集完地图上提示的全部猫咪之后去道场找老头对话后会更新接下来的猫咪的位置，其实可以等到最后再开始收集猫咪，那样收集完地图上的猫咪再去老头那里更新接下来的猫咪位置，这样一会就可以收集完100只猫咪了，当然想要分开收集猫咪也是可以的，只不过要每章都去收集十只猫咪，太过分散还不如最后一起搞定。

因为猫咪位置已经清清楚楚标在地图上，而且猫咪只要走过去点圆圈就可以了，和支线任务需要跑来跑去不同，所以具体猫咪位置我也就不多此一举的一一说明了，大家看地图慢慢收集吧。

本作除了收集猫咪之外还有6位美女写真卡拼图，每位mm六种一共36张。这些写真卡是要在街头和头上有绿色箭头的NPC对话后取得的，有的NPC需要玩家主动去与其对话，有的NPC在玩家接近之后自动会话，随着剧情的推进街上会出现新的卡片NPC，一边完成主线支线任务，一边和街上绿色箭头的NPC对话收集卡片，这些卡片取得之后可以在龙也的家中查看。







# 神室町最强排行详细攻略

首先需要说明一下本部分需要在游戏正篇第四章完成支线任务“神室町最强排行详细攻略”后解锁，与任务保护的NPC对话可以选择挑战神室町最强排行，第一次的排行表包括自己在内一共有30人，击败前面的敌人后会取得对应的名次，还有物品金钱以及经验值的奖励，目标当然是第一名了。不过不要以为取得第一就是最强了，在取得第一名之后可以在二周目挑战更强大的神室町最强排行，这次的排行一共有11位剧情中出现的BOSS级人物等着玩家去挑战，当这个排行也取得第一的时候才可以证明自己是真正的神室町最强！击败第一位新城零司奖励的道具是增加经验值的“龍の小角”。

另外需要注意，在挑战前面的敌人时有时可以出现多个选项，比如现在龙也排名是30位，可以选择27、28、29三名对手中任意一个，这时如果直接选择第27位作为对手，胜利后是不会获得28、29位的奖励的金钱和经验值（道具依旧可以获得），建议想要奖励的朋友就耐下心来一个一个的挑战吧！

最后，如果玩家在排行榜占据特定的等级，会获得奖励经验值，而且这算是分支任务，这部分有关排行榜的分支任务我就不在上面的分支攻略里特别强调了，只要取得神室町第一，自然就完成全部相关的分支了。

右面的表格是这次最强排行的具体相关信息，提供给各位玩家参考。


↑宇多田收藏的正版游戏

| 排行榜顺位 | 姓名 | 等级 | 格斗技流派 | 挑战金额 | 奖励道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| 二周目第1位 | 新城　零司 | LV50 | 乱舞の极みLV2 | 500000 | 龍の小角 |
| 二周目第2位 | 雨宫　泰山 | LV50 | 极めし者 | 400000 | 纯金の疫病神 |
| 二周目第3位 | 嶋　铁司 | LV45 | ボクシングLV5 | 300000 | 神樹の指輪 |
| 二周目第4位 | 荒卷　毅 | LV43 | 柔术LV5 | 200000 | 不動明王の腕輪 |
| 二周目第5位 | 张　孝明 | LV42 | 格斗武术LV3 | 100000 | 蹴王のミサンガ |
| 二周目第6位 | 日向　翔 | LV40 | プロレスLV5 | 50000 | 超人のネックレス |
| 二周目第7位 | 真壁　隼人 | LV40 | 喧哗LV5 | 40000 | 怒りの護符 |
| 二周目第8位 | 藤本　信雄 | LV35 | 空手LV5 | 30000 | 鬼子母神の御守り |
| 二周目第9位 | 悠木 万寿美 | LV33 | 古武术LV5 | 20000 | スイス製高級腕時計 |
| 二周目第10位 | TOMOKI | LV30 | 空手LV4 | 15000 | 幸運の御守り |
| 二周目第11位 | 榊　天马 | LV30 | 喧哗LV3 | 5000 | 御守り |
| 一周目第1位 | ノブ | LV30 | 极めし者 | 100000 | 開運の数珠×1 |
| 一周目第2位 | 富坚幸雄 | LV27 | 乱舞の极みLV2 | 90000 | 破れた闘神の護符×1 |
| 一周目第3位 | HAYATA | LV26 | 不屈の极みLV2 | 80000 | チャンピオンの指輪 |
| 一周目第4位 | 火野円 | LV23 | 觉醒の极みLV2 | 70000 | ボロボロの服 |
| 一周目第5位 | 鬼头则助 | LV22 | 柔刚の极みLV2 | 60000 | 戦神の御守 |
| 一周目第6位 | 下田谦一 | LV21 | 神脚の极みLV2 | 50000 | 七福神の御守り |
| 一周目第7位 | 三船重蔵 | LV20 | 刚腕の极みLV2 | 45000 | 眼力増強コンタクト |
| 一周目第8位 | 濑名真夫 | LV20 | 中国拳法LV3 | 30000 | 浪人の勉学の御守り |
| 一周目第9位 | 植田孝治 | LV20 | 武器マニアLV3 | 20000 | 鬼子母神の御守り |
| 一周目第10位 | 佐竹正幸 | LV15 | 综合格斗技LV3 | 15000 | ミラクルジョーカー |
| 一周目第11位 | RYU☆G | LV15 | ルチャLV3 | 15000 | ダイヤつきの指輪 |
| 一周目第12位 | M　A | LV15 | プロレスLV5 | 15000 | 破れた怒りの護符 |
| 一周目第13位 | 木村雄介 | LV15 | 柔术LV5 | 15000 | イタリア製男性用ネックレス |
| 一周目第14位 | 吉田マムシ | LV15 | 八极拳LV3 | 15000 | イタリア製リング |
| 一周目第15位 | 世纪末太郎 | LV12 | 格斗武术LV3 | 10000 | イタリア製男性用香水 |
| 一周目第16位 | 桥本伸二 | LV12 | 古武术LV5 | 10000 | フランス製男性用香水 |
| 一周目第17位 | 入江祥太郎 | LV12 | 空手LV5 | 10000 | 国産ダイバーズウォッチ |
| 一周目第18位 | ヒカル | LV12 | ムエタイLV3 | 10000 | アジア製デジタル腕時計 |
| 一周目第19位 | 原田拓海 | LV12 | ボクシングLV5 | 10000 | 真っ赤な首輪 |
| 一周目第20位 | 小田俊介 | LV12 | 喧哗LV5 | 10000 | BJのお守り |
| 一周目第21位 | 富冈J | LV10 | 柔术LV5 | 5000 | BANKERの駒 |
| 一周目第22位 | 渡边长政 | LV9 | ボクシングLV5 | 5000 | PLAYERの駒 |
| 一周目第23位 | 荒岛ジュン | LV9 | 空手LV5 | 5000 | バーストのお守り |
| 一周目第24位 | 小九郎 | LV8 | 八极拳LV3 | 5000 | クラブのNo.2カード |
| 一周目第25位 | 铃村大 | LV8 | 格斗武术LV2 | 5000 | スタミナンロイヤル×4 |
| 一周目第26位 | 槇原純 | LV7 | 喧哗LV1 | 5000 | タフネスエンペラー×4 |
| 一周目第27位 | 池田信行 | LV7 | ボクシングLV1 | 4000 | タウリナー++×4 |
| 一周目第28位 | 福田将弘 | LV6 | 空手LV1 | 3000 | 足首用ミサンガ |
| 一周目第29位 | 宇田川真澄 | LV5 | 喧哗LV1 | 2000 | チタン製の指輪 |



# 称号系统



本作虽然是掌机平台，但是依旧有类似奖杯系统的称号存在，每当完成固定要求就会解开对应的称号，称号一共有77个，具体达成条件见下表，顺便本人YY一下，也许不久的将来《黑豹》会移植到PS3上？或者PSP游戏也会引入奖杯系统？不过就目前盗版情况来看，后者还是不要成为现实的好，要不然让我等这些玩正版的奖杯控情何以堪……（话说PSP有奖杯也不能联网，无所谓啦~）

| 称号名称 | 称号等级 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 第一章「殺しの烙印」完 | 铜 | 完成第一章 |
| 第二章「最強の証明」完 | 铜 | 完成第二章 |
| 第三章「暴力の意味」完 | 铜 | 完成第三章 |
| 第四章「逃亡者」完 | 铜 | 完成第四章 |
| 第五章「疑惑の代償」完 | 铜 | 完成第五章 |
| 第六章「立ちはだかる壁」完 | 铜 | 完成第六章 |
| 第七章「15年前の事件」完 | 铜 | 完成第七章 |
| 第八章「10連勝の密約」完 | 铜 | 完成第八章 |
| 第九章「内通者の正体」完 | 铜 | 完成第九章 |
| 第十章「真実の行方」完 | 铜 | 游戏通关 |
| 无败传说 | 金 | 全部战斗不失败的情况下通关 |
| サブストーリーを5個クリア | 铜 | 完成5个支线任务 |
| サブストーリーを10個クリア | 铜 | 完成10个支线任务 |
| サブストーリーを20個クリア | 铜 | 完成20个支线任务 |
| サブストーリーを30個クリア | 铜 | 完成30个支线任务 |
| サブストーリーを40個クリア | 银 | 完成40个支线任务 |
| サブストーリーを50個クリア | 金 | 完成50个支线任务 |
| サブストーリー全クリア | 金 | 完成全部支线任务 |
| 赤城潰し | 银 | 击败赤城翔太（支线任务） |
| 青野潰し | 银 | 击败青野诚二（支线任务） |
| 黒田潰し | 银 | 击败黑田东吾（支线任务） |
| 白石潰し | 银 | 击败白石荣辅（支线任务） |
| 名の知れたヤツ | 铜 | 击败10个敌人 |
| 強すぎた男 | 银 | 击败100个敌人 |
| 生ける伝説 | 金 | 击败1000个敌人 |
| 手の早いヤツ | 铜 | 12秒内击败对手 |
| 高速の男 | 铜 | 7秒内击败对手 |
| 瞬殺王 | 银 | 3秒内击败对手 |
| 必殺マスター | 银 | 学会所有必杀技 |
| 最強タッグ | 铜 | 组队战斗胜利10次 |

| 称号名称 | 称号等级 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| へなちょこタッグ | 铜 | 组队战斗失败10次 |
| 気の合う二人 | 铜 | 组合技使用30次 |
| 屈折の優越感 | 铜 | 让100人跪地 |
| キレやすいヤツ | 铜 | 使用10种不同的极攻击 |
| マジギレの男 | 银 | 使用40种不同的极攻击 |
| 狂乱の魔王 | 金 | 使用全部极攻击 |
| 非常の覇王 | 铜 | 使用100次极攻击 |
| モノ好きなヤツ | 铜 | 拥有20种道具 |
| 収集癖のある男 | 铜 | 拥有50种道具 |
| アイテムマニア | 金 | 拥有所有道具 |
| 紐ゆる財布持ち | 铜 | 在商店累计消费10万 |
| 太っ腹な男 | 铜 | 在商店累计消费50万 |
| あぶく銭の達人 | 铜 | 在商店累计消费100万 |
| リッチマン | 铜 | 在商店累计消费500万 |
| 究極の買い物王 | 银 | 在商店累计消费1000万 |
| 太っ腹 | 铜 | 在夜店累计消费10万 |
| 常連さん | 铜 | 在夜店累计消费25万 |
| VIP客 | 铜 | 在夜店累计消费50万 |
| ご立派な太客 | 铜 | 在夜店累计消费100万 |
| 噂のキャバ王 | 银 | 在夜店累计消费300万 |
| 新米ギャンブラー | 铜 | 赌场累计赢10000枚 |
| 不敗のギャンブラー | 银 | 赌场累计赢100000枚 |
| 伝説のギャンブラー | 金 | 赌场累计赢500000枚 |
| スマイル店長 | 铜 | 在スマイルバーガー打工挣5000元 |
| ジェラートの鬼 | 铜 | 在ジェラテリア神室打工挣5000元 |
| 湯切りの達人 | 铜 | 在九州一番星打工挣5000元 |
| 誠実ガードマン | 铜 | 在エイジア打工挣5000元 |
| ホームラン王 | 铜 | 棒球迷你游戏中到达15HR |
| パーフェクトボウラー | 铜 | 一局保龄球全部全中 |
| UFOキャッチの仙人 | 铜 | 抓娃娃迷你游戏里抓取全部不同样式的娃娃 |



**飲食店**
①松屋 天下一通り店
②ジェラテリア 神室
③寿司吟
④プロント
⑤喫茶アルプス
⑥スマイルバーガー 神室
⑦松屋 泰平通り店
⑧韓来
⑨九州一番星

**販売店**
①Mストア 神室町店
②ポッポ 天下一通り店
③ドン・キホーテ
④えびすや
⑤ポッポ 中道通り店
⑥ポッポ 昭和通り店
⑦ことぶき薬局
⑧ル・マルシェ

**娯楽施設**
①マッハボウル
②クラブセガ
③吉田バッティングセンター
④龍宮城
⑤情報案内所 MEB
⑥クラブセガ 中道通り店
⑦キャバクラ Jewel
⑧ショーパブ エイジア
⑨キャバクラ SHINE
⑩カラオケ館
⑪ラブインハート

**重要施設**
①児童公園
②柄本医院
③趙楽
④龍也の家
⑤ホストクラブ スターダスト
⑥第三公園
⑦九鬼組事務所
⑧ミレニアムタワー
⑨道場
⑩バンタム
⑪西公園
⑫冴子のお店




□ 文 / 赤银

| PS Portable PSP | 本刊译名：英雄传说 零之轨迹 | | 2010年9月30日 |
|---|---|---|---|
| 角色扮演 | FALCOM | 6090日元 | 日版 |
| UMD | 1人 | 1323MB | 12岁以上 |

继承空之轨迹灵魂作为续篇推出的本作，在时间上是3rd影之国事件数月之后，发生在共和国与帝国交界处的自治州克罗斯贝尔的另一个英雄的故事。与前作等级上百的角色们不同，这次的主人公们都是个位数的新锐，而面对作为对手出现在面前的前作男女主游击士，不免觉得压力甚大。而身为警察却被赋予类似游击士使命的特务支援课的主角们，就在这样的情况下不断成长。就这样，让我们来一起见证新的英雄传说的诞生吧。

## 搜查官等级条件与报酬

| 名称 | 必要DP | 報酬 |
|---|---|---|
| 搜查官1st | 376 | 月輪珠 |
| 搜查官2nd | 324 | パワードスーツ |
| 搜查官3rd | 294 | ストレガーP |
| 搜查官4th | 269 | 宝瓶珠 |
| 搜查官5th | 224 | グラールロケット |
| 搜查官6th | 197 | 闘魂ベルト |
| 搜查官7th | 150 | 機功 |
| 搜查官8th | 130 | ジャスティスコイン |
| 搜查官9th | 110 | 必殺 |
| 搜查官10th | 89 | 必勝ハチマキ |
| 搜查官11th | 70 | 耀脈 |
| 搜查官12th | 56 | スピリットバッジ |
| 搜查官13th | 41 | 情報 |
| 搜查官14th | 16 | ブレイブワッペン |
| 搜查官15th | - | - |

## 全成就称号列表与取得条件

| 名称 | ポイント | 条件等 |
|---|---|---|
| 新米捜査官 | 50 | 捜査手帳入手 |
| 一流捜査官 | 100 | 捜査官位阶达到１ＳＴ |
| 天眼の識者 | 100 | 戦闘手帳全情报收集 |
| 市民のヒーロー | 100 | 完成全部的支援邀请 |
| 炎の料理人 | 100 | 完成全部料理 |
| クオーツコレクター | 100 | 持有全部结晶回路 |
| ブックコレクター | 100 | 集齐全部的『闇医者グレン』和『クロスベルタイムズ』 |
| インテリアコレクター | 50 | 收集齐全部家具 |
| トレジャーハンター | 100 | 打开全部的宝箱 |
| 爆釣王 | 100 | 钓出全部鱼类 |
| 三ツ星シェフ | 50 | 全部的料理都以【大成功】做出 |
| 型破りシェフ | 50 | 全部【预想外】料理做出 |
| 百万長者 | 100 | 金钱持有1,000,000米拉以上 |
| 継続の粋人 | 100 | 游戏时间超过100小时 |
| 至高の剣 | 100 | 做出最强武器 |
| 無双の烈士 | 100 | 队员中一人等级达到50以上 |
| 力戦の勇士 | 50 | 战斗胜利100次 |
| 奮戦の猛者 | 100 | 战斗胜利500次 |
| 歴戦の勝者 | 150 | 战斗胜利1000次 |
| 千討の志士 | 100 | 打倒2000个以上的敌人 |
| 雷光一閃 | 50 | 完成先制攻击100次 |
| 超絶秘技 | 50 | S技发动100次 |
| 百花迎撃 | 50 | 打断敌人驱动中的技能/魔法100次 |
| 起死回生 | 50 | HP达到危险状态（战斗音乐改变）后回复 |
| 絢爛攻守 | 50 | 战后评价达到3.00以上 |
| 連戦連破 | 50 | 3次连续战斗胜利 |
| 八頭撃滅 | 50 | 同时打倒8个敌人 |
| 不倒の勇者 | 50 | 任意一章满足无战斗不能记录通过 |
| 勇往の獅子 | 50 | 任意一章无无逃跑记录通过 |
| 孤高の捜査官 | 150 | 在难易度为Normal以上、全员等级40以下的状态下通关 |
| 腕利き捜査官 | 100 | 以难易度为Hard的状态下通关 |
| 伝説の捜査官 | 200 | 以难易度为Nightmare的状态下通关 |
| 星の狩人 | 50 | 打倒通缉魔兽【オーグヴィラージ】 |
| 月の狩人 | 50 | 打倒通缉魔兽【ビジョウ】 |
| 太陽の狩人 | 50 | 打倒通缉魔兽【ダークレジェンド】 |
| 闇の狩人 | 50 | 打倒【レグナ・ヴリエル】 |
| 踏み出す決意 | 50 | 序章『特務支援課』完成 |
| 歩み行く意志 | 50 | 第１章『神狼たちの午後』完成。 |
| 振り切る迷い | 50 | 第２章『金の太陽、銀の月』完成 |
| 立ち向かう決意 | 50 | 第３章『クロスベル創立記念祭』完成 |
| 追求への意志 | 50 | 第４章『忍び寄る叡智』完成 |
| 新たなる決意 | 50 | 終章『クロスベルの一番長い日』完成 |
| 身分違いの恋 | 50 | 和エリィ参加《黒の競売会》 |
| 世慣れぬ兄妹 | 50 | 和ティオ参加《黒の競売会》 |
| 悪友の誘い | 50 | 和ランディ参加《黒の競売会》 |
| エリィとの絆 | 50 | エリィ友好度达到最大 |
| ティオとの絆 | 50 | ティオ友好度达到最大 |
| ランディとの絆 | 50 | ランディ友好度达到最大 |

# 全支援要请任务列表

| 章 | 任务名 | 期限 | 依頼者 | 地点 | 搜查奖励 | 取得DP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 支援要請の補足説明 | 中 | 警察・受付窓口 | クロスベル | 1500ミラ | 5 |
| 0 | 紛失物の捜索願い | 中 | トロント | クロスベル | 1000ミラ | 3 |
| 0 | 不在住戸の確認依頼 | 中 | クロスベル市庁舎シオン | クロスベル | 1000ミラ | 3 |
| 0 | ジオフロントA1区画の手配魔獣 | 短 | 自治州政府 | クロスベル | 1500ミラ | 5 |
| 0 | ミシエルの挑戦状 | 隐藏 | ミシエル | 遊撃士協会 | 500ミラ | 3（+2) |
| 1 | 臨検官補佐求ム | 短 | 臨検官クワトロ | クロスベル | 2000ミラ | 3(+2) |
| 1 | 廃アパートの魔獣駆除要請 | 短 | イメルダ婦人 | クロスベル | 2500ミラ | 4 |
| 1 | マインツ山道の手配魔獣 | 短 | 自治州政府 | マインツ山道 | 2000ミラ | 4 |
| 1 | 延滞本の回収 | 長 | マイルズ | クロスベル | 1000ミラ | 3 |
| 1 | 憧れのみっしぃ | 隐藏 | ラルス | 龍老飯店 | 620ミラ | 5 |
| 1 | 食材集めの依頼 | 長 | オスカー | クロスベル | 1500ミラ | 3(+3) |
| 1 | 仔猫の飼い主探し | 隐藏 | リュウ・アンリ | 西通り | 500ミラ | 5 |
| 1 | 新サービスの運用協力 | 長 | IBC | クロスベル | 1000ミラ | 3 |
| 2 | 古道私有地の魔獣退治 | 緊急 | トルタ村長 | アルモリカ村 | 2500ミラ | 5 |
| 2 | エニグマの実践テスト | 長 | オーバルストア | クロスベル市 | 1500ミラ | 4 |
| 2 | 警備隊演習への参加要請 | 中 | ソーニャ副司令 | タングラム門司令室 | 3000ミラ | 4(+3) |
| 2 | 西クロスベル街道の手配魔獣 | 長 | 自治州政府 | 西クロスベル街道 | 2500ミラ | 4 |
| 2 | 失くした結婚指輪 | 隐藏 | ピエール副局長 | 警察本部1F | 1000ミラ | 5 |
| 2 | 東クロスベル街道の手配魔獣 | 中 | 自治州政府 | 東クロスベル街道 | 2000ミラ | 4 |
| 2 | 稀少薬草の回収 | 中 | ラゴー教授 | 病院1階内科診療室 | 1500ミラ | 3 |
| 2 | テスタメンツの稽古依頼 | 中 | アッパス | 旧市街トリニティ | 2000ミラ | 4(+5) |
| 2 | 魚料理の食材求む | 中 | 龍老飯店・サンサン | 東通り | 1500ミラ | 3(+5) |
| 3 | 准教授の捜索願い | 緊急 | 受付嬢セラ | ウルスラ病院受付 | 2000ミラ | 5(3) |
| 3 | 違法駐車の取り締まり | 短 | 警察・広域防犯課 | 警察本部窓口 | 1500ミラ | 3（+4） |
| 3 | クロスベル百景の撮影 | 長 | クロスベルタイムズ | クロスベルタイムズ | 2000ミラ | 3(+3) |
| 3 | 重要紛失物の捜索 | 短 | ミレイユ准尉 | ベルガード門 | 1500ミラ | 3 |
| 3 | ジオフロントB1区画の手配魔獣 | 長 | 自治州政府 | ジオフロントB1区画 | 2000ミラ | 4 |
| 3 | 偽ブランド業者の摘発 | 緊急 | 捜査二課・ドノバン | 警察本部1階会議室 | 2000ミラ | |
| 3 | 鉱山の魔獣退治 | 長 | ビクセン町長 | 鉱山町マインツ | 3000ミラ | 4 |
| 3 | ストーカーの捜査依頼！！ | 短 | アバン劇団長 | 劇団アルカンシエル | 1500ミラ | 3 |
| 3 | アルモリカ古道の手配魔獣 | 長 | 自治州政府 | アルモリカ古道 | 2000ミラ | 4 |
| 3 | 観光客の捜索願い | 緊急 | ゴーファン | アルモリカ村酒場 | 2000ミラ | 5+(3) |
| 3 | 窃盗事件の捜査依頼 | 短 | クロスベル商工会 | 港湾公園商工会テント | 1500ミラ | 3+(5) |
| 3 | 東クロスベル街道の手配魔獣 | 中 | 自治州政府 | 東クロスベル街道 | 2000ミラ | 4 |
| 3 | 市庁舎からの至急要請 | 短 | クリップ | クロスベル市庁舎 | 2000ミラ | 3DP |
| 3 | マインツ山道の手配魔獣 | 短 | 自治州政府 | マインツ山道 | 2000ミラ | 4DP |
| 3 | 婚約指輪は今いずこ | 隐藏 | トマ | ミシュラム保養地2階 | 1000ミラ | 2+(1) |
| 3 | 市長への差し入れ | 幕间 | 受付嬢シオン | 市庁舎受付 | 2000ミラ | 5 |
| 3 | ジオフロントA2の手配魔獣 | 幕间 | 自治州政府 | 警察本部受付 | 3000ミラ | 4 |
| 3 | 日曜学校の特別教師 | 幕间 | シスター・マーブル | クロスベル大聖堂 | 2000ミラ | 5+(3) |
| 4 | 要人の捜索依頼 | 短 | キャンベル議員 | 北西住宅街 | 2000ミラ | 3 |
| 4 | 鎮魂の花集め | 中 | クイント老人 | 大聖堂墓守小屋 | 2000ミラ | 3 |
| 4 | 魔道杖の新機能開発 | 中 | 修理屋ギヨーム | 旧市街修理屋 | 3000ミラ | 4 |
| 4 | 星見の塔の手配魔獣 | 中 | 自治州政府 | 星見の塔(の屋上) | 5000ミラ | 4 |
| 4 | 月の僧院の手配魔獣 | 短 | 自治州政府 | 月の僧院 | 5000ミラ | 4 |
| 4 | 古戦場の手配魔獣 | 短 | 自治州政府 | 古戦場 | 5000ミラ | 4 |
| 4 | 自治州内延滞本の回収 | 長 | マイルズ | 行政区・図書館 | 2000ミラ | 3 |
| 4 | 求む創作料理！ | 長 | ヴァンセット・セルテオ | 中央広場餐厅厨房 | 2000ミラ | 3(+6) |
| 4 | 真心の恩返し | 短 | アントン | 龍老飯店 | 2500ミラ | 3(+3) |
| 4 | 西クロスベル街道の手配魔獣 | 長 | 自治州政府 | 西クロスベル街道 | 5000ミラ | 4 |
| 4 | 父へのプレゼント | 隐藏 | シズクとセシル | 病院304号室 | 2000ミラ | 3 |
| 5 | ジオフロントの異変調査 | 短 | 2周目之后限定 | クロスベル | 5000ミラ | 4 |














## 通关后要素

称号成就收集需要多周目自不必说，通关一次后标题菜单开启EXTRA选项，可以用成就系统的点数换取二周目继承的要素。成就点数中能够一次通关不用太多努力剧情就能拿到的有800左右，而其他需要一定耐心花时间刷便可拿到的有800点。其他的就是需要参考攻略一丝不苟收集和多周目的部分了。推荐继承选项武器、防具、饰品和回路（由于每周目获得数量有限，特别是最终武器）。其次就是各种手帐部分等。

| 解禁要素 | 必要点数 |
|---|---|
| CHARA | 500 |
| VISUAL | 300 |
| MOVIE | 300 |
| EVENT | 200 |
| MINIGAME | 200 |

| 继承要素 | 必要点数 |
|---|---|
| 战斗手帐 | 100 |
| 料理手帐 | 100 |
| 钓鱼手帐 | 100 |
| 人物等级 | 100 |
| 金钱•耀石 | 200 |
| 武器 | 200 |
| 防具 | 200 |
| 饰品 | 200 |
| 回路 | 200 |
| 消费道具 | 200 |
| 闇医者グレン | 200 |
| 合体战技强化 | 200 |

# 全家具收集

| 章数 | 家具名 | 价格 | 内容 | 入手地点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダーツセット | - | 飞镖套装，兰迪ランディ房间装饰品 | 赌场景品1000枚兑换 |
| 1 | 導力車模型 | 1000 | 导力车模型，罗伊德ロイド房间装饰品 | アルモリカ村雑貨店 |
| 1 | 上品な花瓶 | 1000 | 插满红玫瑰的花瓶，艾莉エリィ房间装饰品 | 库罗斯贝尔百货店杂货专柜 |
| 2 | 壁掛けみっしぃ | 1000 | みっしぃ挂饰，缇欧ティオ房间装饰品 | 库罗斯贝尔百货店杂货专柜 |
| 3 | 壁掛け時計 | 10000 | 挂钟，艾莉エリィ房间装饰品 | ウルスラ病院杂货店 |
| 3 | 導力コンポ | 10000 | 导力combo，罗伊德ロイド房间装饰品 | 矿山マインツ杂货店 |
| 3 | イリアのポスター | 10000 | イリア的海报，ランディ房间装饰品 | 库罗斯贝尔百货店杂货专柜 |
| 3 | おすわりみっしぃ | 10000 | みっしぃ布偶，缇欧ティオ房间装饰品 | ミシュラム保養地古董店 イメルダの店 |

# 钓鱼手帐

| No. | 魚名 | 釣り場 | 釣り餌 | 入手物品 | 黑猫交换 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スノーシュラブ | マインツ山道渓流・滝<br>ウルスラ間道・湖浅瀬 | ミミズ | 魔獣の殻<br>幻のセピス | 精神1 |
| 2 | アルモリカブナ | 港湾区<br>アルモリカ村<br>古戦場・池<br>ミシュラム・波止場 | 練り団子<br>ミミズ | プリプリ白身<br>風のセピス | 回避1 |
| 3 | オロショ | アルモリカ村 | イクラ<br>ミミズ | 火のセピス | 攻撃1 |
| 4 | ロック | アルモリカ村 | イクラ<br>ミミズ | 地のセピス | 防御1 |
| 5 | カルプ | ウルスラ間道・河口<br>ウルスラ医科大学 | 練り団子<br>ミミズ | ティアの薬<br>セラスの薬<br>ティアラの薬<br>アセラスの薬 | 魔防1 |
| 6 | レイニー | アルモリカ村 | イクラ<br>ミミズ | 水のセピス | EP1 |
| 7 | エーゼル | 港湾区<br>ウルスラ間道・湖浅瀬<br>ミシュラム・波止場 | アカムシ<br>プリプリ白身 | 水のセピス | 命中1 |
| 8 | カサギン | ウルスラ間道・湖浅瀬 | アカムシ | プリプリ白身<br>空のセピス | 移動1 |
| 9 | レインボウ | マインツ山道渓流・滝<br>マインツ鉱山廃鉱 | イクラ<br>練り団子DX | 全属性のセピス | 封魔の刃 |
| 10 | トラード | 港湾区<br>ミシュラム・波止場 | イクラ | 幻のセピス<br>時のセピス | 省EP1 |
| 11 | サモーナ | 港湾区<br>東クロスベル街道・川<br>マインツ山道渓流・滝<br>ミシュラム・波止場 | イクラ | 魔獣の魚肉<br>イクラ | 必殺 |
| 12 | イール | 港湾区<br>ウルスラ間道・河口<br>東クロスベル街道・川<br>西クロスベル街道・池<br>ミシュラム・波止場 | ミミズ | キュリアの薬<br>時のセピス | 妨害1 |
| 13 | パールグラス | 港湾区<br>ウルスラ医科大学<br>アルモリカ古道・休憩所<br>ミシュラム・波止場 | 練り団子 | ティアの薬<br>ティアラの薬<br>ティアラルの薬<br>Uマテリアル | 機功 |
| 14 | グラトンバス | 港湾区<br>東クロスベル街道・川<br>西クロスベル街道・池<br>ウルスラ間道・池<br>ウルスラ間道・湖浅瀬<br>ミシュラム・波止場 | シュノースラブ<br>カサギン<br>ミミズ | 煙り玉<br>バトルスコープ<br>身代わりマペット<br>Uマテリアル | 行動力1 |
| 15 | バイパーヘッド | ウルスラ間道・湖浅瀬<br>ウルスラ間道・池 | スノーシュラブ<br>カサギン | シルバーブローチ<br>ルミナスグラス<br>クールネックレス<br>ルナーペンデュラム | 凍結の刃 |
| 16 | パイソンヘッド | ウルスラ間道・池<br>西クロスベル街道・池<br>東クロスベル街道・川<br>古戦場・池 | スノーシュラブ<br>カサギン | フレイムジッポー<br>ミスティストール<br>身代わりマペット<br>サニーペンデュラム | 炎傷の刃 |
| 17 | タイタン | ウルスラ間道・湖浅瀬東ク<br>ロスベル街道・川 | カサギン<br>スノーシュラブ<br>カルプ | スティールリスト<br>ティンクルピアス<br>フローラルボトル<br>スターペンデュラム | 暗闇の刃 |
| 18 | クインシザー | 古戦場<br>ジオフロントB地区 | カルプ | コーラルリング<br>マーヴルリング<br>身代わりマペット<br>メーガドゥータ | 妨害2 |
| 19 | エレキイール | ジオフロントB地区 | カルプ | 空のセピス<br>省EP3 | 範囲 |
| 20 | デモンタイタン | 東クロスベル街道・川 | カルプ | 時のセピス<br>行動力3 | 行動力3 |
| 21 | アークシュラブ | 古戦場・池 | スノーシュラブ | 幻のセピス<br>精神3 | 精神3 |
| 22 | ゴルドサモーナ | マインツ鉱山廃鉱 | 練り団子DX | 金牛珠 | 練気 |
| 23 | ノーブルカルプ | アルモリカ古道・休憩所 | 練り団子DX | 双魚珠 | 治癒 |
| 24 | サーペントヘッド | ウルスラ間道・河口 | バイパーヘッド<br>パイソンヘッド | グラールロケット | 美臭 |

| 釣竿 | 入手時期 地点 |
|---|---|
| ノービスロッド | 1章阿鲁莫里卡村アルモリカ村桥上钓鱼人 |
| フェザータックル | 2章阿鲁莫里卡古道私有地的宝箱 |
| 竹竿 | 3章剧情任务中必入手 |
| 剛竿ホライズン | 3章古战场地下通路宝箱 |
| アクアウィザード | 特級釣師報酬 |

| 段位名 | 升段条件 | 到段報酬 |
|---|---|---|
| 道楽釣り師 | 钓到4种以上鱼 | 麦わら帽子 |
| 生業釣り師 | 钓到8种以上鱼 | 脱兎 |
| 二級釣師 | 钓到12种以上鱼 | 幸運 |
| 一級釣師 | 钓到16种以上鱼 | 可购买钓<br>（仅限練り团子DX） |
| 特級釣師 | 钓到23种以上鱼 | 钓竿アクアウィザード<br>可购买钓饵种类追加 |
| 釣聖 | 钓到稀有鱼サーペントヘッド | 釣聖の紋章 |





# 全书籍收集列表

| 最短 | 名前 | 入手 |
|---|---|---|
| 0 | クロスベルタイムズ1 | 序章库罗斯贝尔杂货店 |
| 1 | クロスベルタイムズ2 | 1章库罗斯贝尔杂货店 |
| 2 | クロスベルタイムズ3 | 2章库罗斯贝尔杂货店 |
| 3 | クロスベルタイムズ4 | 3章库罗斯贝尔杂货店 |
| 3 | クロスベルタイムズ5 | 3章最終日 库罗斯贝尔杂货店 |
| 3 | クロスベルタイムズ6 | 幕间休息西通り杂货店 |
| 4 | クロスベルタイムズ7 | 4章库罗斯贝尔杂货店 |
| 0 | 闇医者グレン1巻 | 图书馆1楼男子处获得。之后第1章矿山町マインツ的杂货店也可以买到。 |
| 1 | 闇医者グレン2巻 | 1章阿鲁莫里卡村アルモリカ村杂货店老人处，询问结束离开村子前获得。之后矿山町マインツ的杂货店也可以买到。 |
| 1 | 闇医者グレン3巻 | 矿山町マインツ会议过后深夜待机前在山崖下民房卧床的受伤矿工处获得。2章库罗斯贝尔杂货店可以买到。 |
| 2 | 闇医者グレン4巻 | 2章得知艾莉エリィ是市长孙女后在住宅街市长宅的执事处获得（前往星見の塔之前）。 |
| 2 | 闇医者グレン5巻 | 2章ベルガード門2楼布鲁德ブルード队员处获得。3章库罗斯贝尔杂货店 |
| 3 | 闇医者グレン6巻 | 3章第2天[依頼]釣り大会结束后回到大会会场在ペーター一处获得。 |
| 3 | 闇医者グレン7巻 | 3章第3天与缇欧ティオ一起行动时从饭屋2楼罗巴兹ロバーツ主任处获得。 |
| 3 | 闇医者グレン8巻 | 3章第4天警察总署接受调查的课长处获得。 |
| 3 | 闇医者グレン9巻 | 3章最終日ウルスラ病院的男性职员宿舍诊察医ベルダイン处获得。幕间休息西通り的杂货店、4章杂货店也可以买到 |
| 3 | 闇医者グレン10巻 | 3章水上乐园ミシュラム的拍卖会場与瓦吉ワジ一同行动时在舞台上的女仆处获得 |
| 3 | 闇医者グレン11巻 | 幕间休息西通り杂货店 |
| 4 | 闇医者グレン12巻 | 4章开始后在唐古拉姆门タングラム門与索尼娅ソーニャ副司令对话两次 |
| 3 | 闇医者グレン13巻 | 4章支援要請「要人の捜索依頼」中车站工作人员マッジス处获得 |
| 4 | 闇医者グレン14巻 | 4章旧市街交换屋用5个みっしぃぐるみ交换获得。集齐全14卷终章在裏通り右侧的古董店可以和伊美露达イメルダ夫人换取最终武器生产材料ゼムリアストーン |

# 料理手帐

| 名称 | 効果 | 入手地点 | 必要材料 | 人物擅长度 |
|---|---|---|---|---|
| 龍老タンメン | HP80%回復,STR+10%,DEF+10% | 港湾区拉面屋台 | 挽きたて小麦粉 / 号泣オニオン | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣覇王麺 | HP80%回復,STR+25%,DEF+25% | (第4章) | 天晴ニンジン / プリプリ白身 / 魔獣の殻 | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗豪胆麺 | CP+10,「一定ターンHP回復」効果 | | | |
| 薬膳麻婆豆腐 | HP40%回復,「全状態異常解除」 | 龍老飯店前ルース | 五彩味噌 / レッドペッパー / 七彩豆 | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣薬膳麻婆 | HP100%回復,「全状態異常解除」 | (終章) | 魔獣の獣肉 / 魔獣のゼラチン | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗激辛麻婆 | HP10%回復,「一定ターンCP上昇」効果 | | | |
| 猛虎炒飯 | HP30%回復,「封技・封魔」解除 | 钓鱼任务报酬 | 純白白米 / ブラックペッパー | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣百虎炒飯 | HP50%回復,「封技・封魔」解除 | (第2章) | 粗挽き岩塩 / とれたて卵 | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗お焦げ炒飯 | HP10%回復,「封技・封魔」解除 | | | |
| ジューシーステーキ | HP30%回復,STR+25% | 西通り公寓レイテ | ブラックペッパー / セサミオイル | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣極上ステーキ《雅》 | HP50%回復,STR+50% | (第1章) | 粗挽き岩塩 / 霜降りヒレ肉 / 魔獣の獣肉 | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗コロコロステーキ | HP10%回復,MOV+5 | | | |
| 特製ビーフシチュー | HP30%回復,DEF+25%,「凍結」解除 | 病院内小卖店 | 灼熱火酒 / 王様ポテト / 号泣オニオ | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣極上シチュー《薫》 | HP50%回復,DEF+25%,「凍結」解除 | (第1章) | 天晴ニンジン / 霜降りヒレ肉 | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗サラサラシチュー | HP10%回復,SPD+25% | | | |
| たっぷり具沢山肉鍋 | HP40%回復,CP+40 | ヘルガート門食堂 | 五彩味噌 / 灼熱火酒 / ブラックペッパー | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣鉄人鍋《絢爛》 | HP50%回復,CP+80 | (第2章) | レッドペッパー / 粗挽き岩塩 / 霜降りヒレ肉 | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗暗闇鍋《勇気》 | CP+100または瀕死 | | 魔獣の獣肉 / 魔獣の殻 | |
| しっかり煮出し魚鍋 | HP50%回復,CP+30 | タングラム門食堂 | 灼熱火酒 / ロイヤルリーフ / フレッシュハーブ | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣賢人鍋《繚乱》 | HP60%回復,CP+60 | (第2章) | ハニーシロップ / プリプリ白身 | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗暗闇鍋《狂気》 | CP+200またはCP+0&瀕死 | | 魔獣の魚肉 / 魔獣の殻 | |
| クリスピーフライ | HP10%回復,「戦闘不能」解除 | 釣公師団2楼书架 | セサミオイル | 罗伊德★★ / 艾莉★★★ |
| ┣リザレクトフライ | HP30%回復,「戦闘不能」解除 | | 挽きたて小麦粉 | 提欧★ / 兰迪★★ |
| ┗フィッシュダーツ | 【攻撃】直線(貫通),30%で戦闘不能 | | プリプリ白身 | |
| 田舎風オムライス | HP20%回復,CP+10 | アルモリカ村 | 純白白米 / 号泣オニオン | 罗伊德★★ / 艾莉★★★ |
| ┣黄金卵飯《輝き》 | HP50%回復,CP+20,「混乱」解除 | (宿屋墙上的菜谱) | にがトマト / 魔獣の卵 | 提欧★★ / 兰迪★★ |
| ┗ボムライス | 【攻撃】中円,50%混乱 | | | |
| 会心カルボナーラ | HP20%回復,「石化」解除 | アルモリカ村民家 | ブラックペッパー / 挽きたて小麦粉 | 罗伊德★★ / 艾莉★★★ |
| ┣黄金卵麺《煌き》 | HP50%回復,「石化」解除 | (道具屋隔壁)(第2章) | 新鮮ミルク / できたてチーズ / とれたて卵 | 提欧★★ / 兰迪★★ |
| ┗ニードルパスタ | 【攻撃】中円,50%石化 | | | |
| 彩りトマトバーガー | HP20%回復,CP+45 | ウルスラ医科大学屋顶 | 挽きたて小麦粉 / できたてチーズ / 号泣オニオン | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣キングバーガー | HP40%回復,CP+95 | 看护师 | にがトマト / 魔獣の獣肉 / 魔獣の魚肉 / 魔獣の種 | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗堅牢バーガー | HP10%回復,DEF+50% | (第4章) | | |
| とろーりチーズピザ | HP50%回復,CP+25 | ジオフロントB调查ヨナ | レッドペッパー / セサミオイル / 挽きたて小麦粉 | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣クイーンピザ | HP70%回復,CP+25 | 房间的披萨 | できたてチーズ / にがトマト / | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗身かわしピザ | HP10%回復,回避率+50% | (第2章~) | プリプリ白身 / 魔獣の魚肉 / 魔獣の羽 | |
| うきうきハムサンド | HP20%回復,「気絶・毒」解除 | 面包房与料理手帐同时 | フレッシュハーブ / 挽きたて小麦粉 | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣行楽サンド《相棒》 | HP30%回復,「気絶・毒」解除 | 入手 | 王様ポテト / 霜降りヒレ肉 | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗マジカルサンド | HP10%回復,ATS+50% | | | |
| 真心ランチボックス | HP40%回復,「全状態異常」解除 | 矿山町マインツ矿山入 | 純白白米 / とれたて卵 / 七彩豆 / 王様ポテト | 罗伊德★★★ / 艾莉★★ |
| ┣愛情凝縮箱《お袋》 | HP80%回復,「全状態異常」解除 | 口旁民家 | 天晴ニンジン / 魔獣の魚肉 | 提欧★★ / 兰迪★ |
| ┗仰天悪戯ボックス | 【攻撃】中円,100%随机状態異常 | (第4章) | | |
| 濃厚クリームスープ | HP40%回復,「能力低下」解除 | 黑帮据点2层房间内 | ロイヤルリーフ / フレッシュハーブ | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣フルムーンスープ | HP60%回復,CP+20,「能力低下」解除 | (第4章) | 新鮮ミルク / 魔獣の殻 / | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗リフレクトリキッド | HP10%回復,「魔法反射」効果 | | | |
| 熟成オニオンスープ | HP40%回復,「睡眠・混乱・気絶」解除 | 任务「求む創作料 | ブラックペッパー / レッドペッパー | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣クレセントスープ | HP60%回復,「睡眠・混乱・気絶」解除 | 理!」报酬 | 粗挽き岩塩 / 号泣オニオン / 魔獣の殻 | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗ストロングリキッド | HP10%回復,STR+25%,SPD+25% | (第4章) | | |
| スイートケーキ | HP30%回復,ATS+25% | 市长邸书架上 | ハニーシロップ / 情熱オレンジ / 完熟リンゴ | 罗伊德★ / 艾莉★★★ |
| ┣絶菓《白無垢》 | HP50%回復,ATS+25%,命中率+25% | (第2章) | 挽きたて小麦粉 / 新鮮ミルク / 魔獣の卵 | 提欧★★ / 兰迪★ |
| ┗無心ケーキ | HP10%回復,ATS+50%,命中率+50% | | | |
| 自家製卵プリン | HP20%回復,ADF+25% | 图书馆书架 | ロイヤルリーフ / ハニーシロップ | 罗伊德★ / 艾莉★★★ |
| ┣絶果《黄熱》 | HP40%回復,ADF+25%,回避率+25% | (季刊・舌鼓)(第2章) | とれたて卵 / 魔獣のゼラチン | 提欧★★ / 兰迪★ |
| ┗忍耐プリン | HP10%回復,ADF+50%,回避率+50% | | | |
| スノージェラート | HP20%回復,ATS+10%,ADF+10%「凍傷」解除 | 港湾区ジェラート屋 | フレッシュハーブ / ハニーシロップ | 罗伊德★ / 艾莉★★★ |
| ┣絶菓《粉雪》 | HP40%回復,ATS+10%,ADF+10%,「炎傷」解除 | (第3章最終日) | 情熱オレンジ / 完熟リンゴ / 魔獣のゼラチン | 提欧★★ / 兰迪★ |
| ┗アダマスソリッド | HP10%回復,「物理完全防御」効果 | | | |
| 軽快ポップコーン | HP10%回復,SPD+25%,MOV+2 | 中央广场屋台 | セサミオイル / 粗挽き岩塩 / 魔獣の種 | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣絶菓《浮雲》 | HP20%回復,SPD+50%,MOV+5 | (第3章) | | 提欧★ / 兰迪★★★ |
| ┗隠密ポップコーン | HP10%回復,「ステルス」効果 | | | |
| 凝縮バニラオレ | HP30%回復,「暗闇」解除 | 剧场前屋台 | ロイヤルリーフ / ハニーシロップ / | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣シュプリームラテ | HP40%回復,STR+20%,「暗闇」解除 | (序章) | 新鮮ミルク / 魔獣のゼラチン | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗ホワイトリキッド | HP20%回復,EP20%回復,「暗闇」解除 | | | |
| 新鮮果実ジュース | HP20%回復,ATS+25% | 图书馆前屋台 | ハニーシロップ / 情熱オレンジ | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣アルティマミックス | HP40%回復,ATS+50% | (第1章) | 完熟リンゴ / にがトマト / | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗イエローリキッド | EP20%回復,CP+10 | | | |
| 重厚エスプレッソ | HP20%回復,「睡眠・混乱・気絶」解除 | 面包房掌柜 | ロイヤルリーフ / フレッシュハーブ | 罗伊德★★ / 艾莉★★ |
| ┣キル・ナイトメア | HP40%回復,「睡眠・混乱・気絶」解除 | (第2章) | 七彩豆 / 魔獣の羽 | 提欧★★★ / 兰迪★★ |
| ┗ダークリキッド | HP10%回復,EP30%回復 | | | |
| シャイニーブルー | HP50%回復,「戦闘不能」解除 | 裏通り酒吧的女子 | 灼熱火酒 / フレッシュハーブ / 魔獣の羽 | 罗伊德★★ / 艾莉★ |
| ┣秘水《月光蝶》 | HP100%回復,「戦闘不能」解除 | (終章) | | 提欧★★ / 兰迪★★★ |
| ┗ブルーリキッド | EP50%回復 | | | |

# 搜查手帐

## 序章：特务支援课

剧情后得到导力回路防御1、HP1、攻擊1、回避1，必须安装后才能进入地下设施。女主A艾莉风属性限定=回避1，女主B缇欧水属性限定=HP1，男二号=女主C兰迪火属性限定=攻击1，男主罗伊德通吃=防御1。

进入第一个地图后可选择是否进行战斗教学。之后一条路走到深处，听到男孩的哭声。在通风管似的通道中发现小男孩A安利，得知还有一个小男孩B隆进入了地下。

注：此时出现选项“带小男孩A先回地上再来找男孩B”“带小男孩A一起前进寻找男孩B”，由于选两个结果都一样，且选第二项章节结束时DP结算有加成，于是请毫不犹豫选第二项。此后出现类似情况只列出加DP的选项，还请注意。

注：之后战斗小男孩A作为NPC加入，如果在离队之前保证其无伤的话可以得到DP加成。后面加入的男孩B也在无伤计算之列。

继续前进发现男孩B隆被魔兽包围，这时选项为“后方先制攻击敌人”，“正面吸引敌人注意”。如果CP不足以发动S战技的话建议选后者可以使敌人远离男孩B，我方继续向前移动可吸引火力保证男孩无伤。CP充裕的话则不如直接先制，速战速决。

剧情后来到SSS特务支援课专用公寓，犹豫是否加入SSS的男主需要和其他几人商量。兰迪在男主隔壁，艾莉在2楼，缇欧在一楼大厅。楼顶可以发现一只黑猫。

注：进入第一章之后可以每章给小猫喂一次食换取道具，喂食需要钓到的各种鱼或是料理失败后做成的ねこまんま。除了ねこまんま可以得到魔獣の魚肉×3之外，其他具体参见钓鱼部分表格。

全员对话过后出门进入第二天，获得1000米拉（货币）。

网络终端可以使用，接任务“支援要請の補足説明”后出门。首先进入前方台阶上的武器店，之后进入广场右上的GENTEN导力工房根据手头情况调整武器和魔法装备。之后全城转一遍之后去警察总署。

注：中央广场中左的百货商场一层左侧店面可以买到库罗斯贝尔时报クロスベルタイムズ1，行政区的图书馆一层男子对话可以得到闇医者グレン 1卷。

注：住宅街的面包房オスカ一处可以得到料理手帐和料理うきうきハムサンド的菜谱，之后去欢乐街的冰激凌店铺学到料理凝縮バニラオレ，然后東通り的钓公师团2楼书架可以学到料理クリスピーフライ。

注：西通り的高级公寓アパルトメント一层楼梯旁边的草丛可以出去发现一个宝箱。旧市街的地下酒吧旁边EXIT的部分向左也有隐藏通路可以进去拿到宝箱，其中的回路「鷹目」可以在小地图中显示敌人的位置（「鷹目」和「探知」等回路必须装备在队伍第一人身上才能起作用，可以按L键切换队伍排列）。

之后回到SSS公寓，接到三个支援要请。

紛失物の捜索願い：在欢乐街的高级旅馆右侧入口进去2楼上方的房间与委托人交谈后，去百货商店柜台找到“男物の財布”、东通り的鱼店找到“土産物の小包”、港湾区的小卖店对话后与同区散步的女性交谈找到“共和国行きのチケット”。三样东西交还委托人后任务结束。

不在住戸の確認依頼：行政区的市政大楼前台接受任务后，调查三处空房。住宅街靠近欢乐街的一处，东通り钓公师团团长交谈后去游击士协会左侧公寓アカシア荘2楼左边的空房第二处，最后旧市街公寓的一间第三处。

ジオフロントA1区画の手配魔獣：前一天战斗过的地下设施，中央广场右下出口进入车站的地图下楼梯即是，最深处的大型蝙蝠（？），胜利后获得「探知」。中间的楼梯可以到中央广场的大钟（？）下方发现宝箱。

回到地上之后剧情课长传达紧急任务前往旧市街阻止两方不良少年团体的武斗。战斗后出现选项，“まず捜査手帳を見せる”、“本部の応援は頼めない”。

之后到两队不良的据点找他们谈心，先去左侧蓝色地下酒吧，选项“襲われたメンバーの傷跡”，和全部蓝色成员谈心之后再去右边红色重金属乐队罗伊德和老大ヴァルド瓦鲁德单挑，时间内战胜对方后同样和红色成员谈心听取情况。

出门遇到库罗斯贝尔时报女记者グレイス格蕾丝，在龙老饭馆进行情报交换后得知鲁巴切黑帮与之可能相关的部分情报。

之后回到两帮派根据地和每个人说话内容会发生改变，包括前两次听取所有成员情况有DP加成。

与格蕾丝交谈后去警察本部前台可将战斗手帐的内容交与左侧女警レベッカ瑞贝卡换取米拉和武器强化道具Uマテリアル，第一章后在旧市街的回路工房可以强化武器，其他获取强化素材的途径还有某些敌人掉落以及部分钓鱼最大尺寸奖励、宝箱和地上的闪光等。

这时游击士协会的前台男米歇尔处可以开始隐藏任务，与其进行常识问答，全部正确的话有DP加成并奖励回路「行动力1」。附正确答案：約５０年前、C・エプスタイン博士、七耀石の欠片、黄金の軍馬、ヴェルヌ社、七耀教会、典礼省、レマン自治州、怪盗B、不戦条約。

回到SSS找课长得到律师名片，到西通り面包房后方台阶上的グリムウッド法律事务所见イアン伊安律师询问黑帮情报，之后再回到SSS一楼大厅桌前开会即可。选项选择“黒月の存在”。剧情战斗中需要选择同伴，可增加好感度，之后序章结束进入第一章。序章总DP41点。

## 第1章 神狼们的午后

开始后接到剧情任务调查魔兽事件的真相。

注：百货商店库罗斯贝尔时报2开始发售。

注：武器店和导力工房有更新装备。导力工房柜台左侧女性技师处可以更换导力器外壳每人1000米拉。

注：行政区市役所前的冷饮摊位可以获得料理新鮮果実ジュース，西通り高级公寓一层老婆婆处可获得料理ジューシーステーキ。

注：东通り右上民家老婆婆处可得到剧情道具レモネード冰冻柠檬茶。

注：旧市街交换店和武器改造工房开业。欢乐街赌场开放进入。

完成章节开始出现的几个支援邀请后由东通り右侧出口前往阿鲁莫里卡アルモリカ村

延滞本の回収：行政区图书馆处接受任务，前往西通り左下公寓左侧房间的女孩对话回收『鉄道マニアのススメ』、东通り左上公寓一层右侧房间女性对话回收『マルクと深き森の魔女・上』、警察总署自动贩卖机前黄发罗伊德交谈回收『大陸を動かした美人たち』。回图书馆报告后完成任务。

食材集めの依頼：西通り面包房领取任务（得到料理手帐的地方），需要『魔獣の魚肉』×4、『魔獣の卵』×3，之后和左侧的女店员交谈任务条件附加『魔獣の卵』×2。卵在鸟型和蛇型魔兽处可掉落，而鱼肉需要在进行到前往聖ウルスラ医科大学的西库罗斯贝尔街道打鱼型敌人获得。先交付女店员食材完成任务有追加DP。

新サービスの運営協力：前往港湾区上方IBC库罗斯贝尔国际银行与中央前台交谈后在其处换取七耀石碎片各30个后任务完成，此前只要不是太挥霍应该有剩，不够的话等剧情进展后再来也可。

一路来到阿鲁莫里卡村，和村长对话后向村民询问被害状况。

注：右上仓库宝箱有「省EP1」。旅店黑板上可学到料理田舎風オムライス。

与宿屋前台、二楼商人哈罗鲁德ハロルド、宿屋外桥边钓师对话后进入剧情。

注：离开村子前去杂货屋和老人对话可以获得闇医者グレン2卷。

调查公共汽车站牌后，哈罗鲁德送众人回城。

注：回城后获得库罗斯贝尔地图，此后可以在大地图按START进行瞬间移动。

这时出现限时隐藏任务。

子猫の飼い主探し：在西通り左下的橙色公寓中央的房间得知序章的两个男孩安利和隆捡到一只小猫，为了给它找到主人需要到西通り和住宅区有小孩的住户询问。结果在住宅区上中部的一家宅子里发现粉发女孩萨尼塔サニータ矢口否认但反应很不自然。准备离开住宅区时发现萨尼塔一人独自出门，上前对话最终判明她就是小猫的主人。任务完成。

从南门出城，准备做巴士但发生意外事故。前往确认的途中发生剧情战斗，在前作二主角帮助下解围后继续步行前往ウルスラ医科大学。

注：医科大学食堂可以学到料理特製ビーフシチュー。

注：前往大学途中有两个钓鱼点，大学中有一个。

医科大学与前台交谈后和塞西尔姐去2楼找受害者听取情况，之后上楼顶进行现场勘查。各个方面的栅栏和堆积的杂物都可调查，全部调查有DP加成。

到护士中心与フィリア对话后，进入里面与护士长マーサ对话，之后去3楼304找塞西尔发生剧情听取风之剑圣女儿シズク的证言。坐巴士回城后本日结束。

前往矿山町之前处理支援要请。

臨検官補佐求ム：全部乘客对话后，与窗边小男孩对话再与单独坐在一侧的男子对话有DP加成。

廃アパートの魔獣駆除要請：裏通り的古董店接任务后前往旧市街中央上楼梯无法开启的门，消灭全部魔兽即可。

マインツ山道の手配魔獣：前往矿山町途中解决即可。

憧れのみつしぃ：隐藏任务需要前往矿山前完成，和龙老饭店客房的父子对话后去赌场，景品兑换みつしぃ的饰品后交回即可。

前往矿山町途中通过隧道后剧情，选择“その両方”。

来到矿山町后先去右上村长家调查门后和全部村民交谈，之后再回来发生剧情。众人会议中出现选项“魔獣の目的”、“犯人→？”、“目的→身体能力”、“手段→黒い狼”、“結果→各地の被害”、“シズク・マクレイン”，全部正确有DP加成。

注：会议后自由活动到悬崖下方民家与被袭击受伤矿工交谈获得“闇医者グレン 3卷”。

注：会议后往左上矿山入口发生剧情后即可进入练级。

回到宿屋房间，选择桌子待机进入深夜。剧情战斗由于是二连战，第一战注意保存实力。兰迪的第三战技闪光弹极为有效，可灵活利用。战斗胜利剧情过后第一章完。第一章总DP50点，合集共91点。

## 第2章 金之太阳，银之月

注：开启通过巴士在各地移动。

开始先清理支援要请，其中古道私有地的魔兽退治是紧急剧情主线任务可以先稍等。

エニグマの実践テスト：工房接受任务，配出魔法ホロウスフィア（幻×５、水風×３）在战斗中使用后回去报告即可。由于至少需要四个回路推荐艾利和缇欧。

警備隊演習への参加要請：出东门乘巴士到唐古拉姆门与2楼的副司令对话，演习二连战胜利可获得DP加成。

西クロスベル街道の手配魔獣：玩过空轨SC的玩家会很熟悉，受到攻击便会全体反击的地震魔兽。集中攻击，各个击破。

注：西通り面包房学到料理重厚エスプレッソ，图书馆1层调查出架学到料理自家製卵プリン，巴士到贝尔加德门ベルガード食堂学到たっぷり具沢山肉鍋，同样唐格拉姆门学到しっかり煮出し魚鍋，此外阿鲁莫里卡村左上民家学到会心カルボナーラ。

注：库罗斯贝尔时报和武器工房皆有更新，注意购买。

准备OK后去阿鲁莫里卡村找村长接受紧急任务和钥匙后，步行到之前无法进入的铁门处扫荡所有敌人后回村报告。战斗小心气绝即可。

注：私有地宝箱获得第二根鱼竿。

回到SSS剧情，开始对欢乐街剧团明星伊利亚的恐吓信事件进行调查。依次前往欢乐街和裏通り的黑帮商会，选项为“差出人の名前”。接下来前往律师事务所之前，在街上进行询问会有DP加成。尽量全部对话一遍最好。

之后连续剧情，法律事务所后去港湾区黑月贸易，回欢乐街剧团再回SSS公寓（期间无法使用地图跳跃，其实也不远）

剧情后到晚上，SSS楼顶找到艾莉，继续剧情到第二天。

第二天处理新的支援要请。

魚料理の食材求む！：东通り龙老饭店接任务，需要五条イール，在港湾区以及东西街道的钓鱼点可以用ミミズ钓到。ミミズ在东街道打ベルガ虫掉落。

テスタメンツの稽古依頼：旧市街地下酒吧接任务，三连战，全胜DP加成外带一个称号。

稀少薬草の回収：大学病院1楼内科诊察室接任务，

从北侧山道去大圣堂与大司教，左侧房间的司祭交谈后回医院报告即可。

東クロスベル街道の手配魔獣：唐格拉姆门附近，防御很高但是异常状态有效，可以用时间延迟技屈死。

注：可以去住宅区艾莉市长家执事处获得“闇医者グレン 4卷”，2楼书架上学到料理スイートケーキ，贝尔加德门2层的布鲁德ブルード队员处获得“闇医者グレン5卷”。

完成任务后去港湾区IBC，剧情后去市役所取钥匙从住宅区前往地下设施B区画。

B区画有的地方需要水位操纵，注意之前先把宝箱清掉。

剧情战斗后准备去星见之塔，之前解决一下隐藏的支援要请。

注：剧情后调查桌上的披萨学会料理とろーりチーズピザ。

失くした結婚指輪：行政区警察本部1楼与副局长交谈接任务，回SSS与神狼ツァイト对话后同行，出正门后一路调查“！”的地方，通过欢乐街宾馆到裏通り、古董店，最后在酒吧和女性说话后结束。

ウルスラ間道的星见之塔，可以收集下强化道具Uマテリアル。塔顶出现剧情Boss银，提前准备防一击战斗不能的饰品会轻松点。战斗后问题“銀の用件とは?→脅迫状について”“脅迫状の何について話がある?→脅迫状の差出人”剧情后回到库罗斯贝尔，观看演出同时巡逻与观众对话，演出后本章结束。总DP63，累积DP154。

## 第3章 库罗斯贝尔创立纪念祭

注：由于篇幅问题，以下内容一切从简。

祭典第二日。中央广场露店可以得到料理軽快ポップコーン。

百货店更新时报家具，武器店导力工房更新。

違法駐車の取り締まり：确认东西街道全部停车，再次确认两辆CL 1101车牌有DP加成。

クロスベル百景の撮影：アルモリカ古道、アルモリカ村花田、ウルスラ間道見晴台、大聖堂墓地、マインツ山道瀑布、マインツ山道隧道前遺跡、西クロスベル街道铁轨、星见之塔、古戦場前方的塔，共9处全部完成加DP。

重要紛失物の捜索：贝尔加德门接任务，装甲车、食堂、屋顶调查后东北角发现。

ジオフロントB1区画の手配魔獣：原Boss处。

剧情任务。准教授の捜索願：病院、钓公师团、ウルスラ間道。钓到タイタン胜利加DP。

注：完成后回钓鱼会场中州和ペーター对话可拿到闇医師グレン6。

回库罗斯贝尔剧情，选项“突っ込む→コンビクラフト→各個撃破”加DP。

第三日。清理支援要请。

矿山の魔獣退治：废矿魔兽全灭。

ストーカーの捜査依頼！！：剧场、西通り公寓全部对话后在1楼隐藏通路到大地图宝箱处。

アルモリカ古道の手配魔獣：弱魔法，加异常搞定。

剧情任务。偽ブランド業者の摘発：唐古拉姆门副司令对话，食堂、宿屋NPC对话后去巴士站，选项“単独行動,お婆さん”。

剧情任务《仔猫》の追跡：由那ヨナ处接任务，前往地下设施A深处。完成后第三日结束。

注：2人行动中去中央广场料理店2楼可以问ロバート主任对话拿到闇医者グレン第7卷。

第四日。清理支援要请。

窃盗事件の捜査依頼：全部卖店询问有DP加成。推理选项“客の応対中に奪った”“遊び半分”“青年2人組み”“中央広場のスイーツ屋”。

東クロスベル街道の手配魔獣：弱魔法，加异常搞定。

剧情任务寻找观光客：アルモリカ村宿屋接任务，前往古战场，Boss暗黑加炎上搞定。

注：完成后去警察本部和セルゲイ課長对话可拿闇医者グレン8卷。

回SSS继续剧情任务コリン少年の捜索：行政区接任务后对各区域每个人进行询问，选项第一个“車両に”，剧情战斗后第四日结束。

最终日。在港湾区露店对话学到料理スノージェラート，道具店可以买到时报5。清理支援要请。

注：ウルスラ医科大学男性職員寮診察医ベルダイン处得到闇医者グレン9。

市庁舎からの緊急要請：又见怪盗B，依次调查地下进入中央广场的钟、钓公师团2楼养鱼槽、旧市街红色帮派据点音箱、空港传送带、港湾区时报杂志社1楼奖杯、市长邸2楼右侧房间后完成。

マインツ山道の手配魔獣：降速，魔法搞定。

主线任务调查黑帮拍卖会，到达水上乐园后2楼隐藏任务。

婚約指輪は今いずこ：1楼、喷泉、船着场分别找到戒指报告，最后高级住宅街下方钓鱼完成。

剧情选择同行者，与成就有关注意。中途选项“侵入者が現れた”。

注：和瓦吉一同行动时和拍卖会讲台上的女仆对话得到闇医者グレン10。

剧情战斗后本章结束。

## 幕间休息~琪雅~

选择同伴（同伴成就相关）。收集隐藏任务。

注：在西通道具店买时报6和闇医者グレン11。

ジオフロントA2区画の手配魔獣：警察总署前台接任务，曾经Boss所在地。

市長への差し入れ：市厅舍与市长交谈后回到前台接任务，去帮市长买果汁。喷泉、车站前、回市长办公室。

市区饶一圈后去游击士协会，再前往教会日曜学校，最后去聖ウルスラ医科大学。期间完成隐藏任务。

日曜学校の特別講師：从教会回到市区后再去和日曜学校修女对话接任务，选项“軍隊”“捜査一課”“捜査状況の記録”“第5世代”“治安維持と自治州法の遵守”“警察学校を卒業する”“白い狼の助太刀”“ジオフロント・A区画”“公的権力への干渉力”DP加成。

医科大学剧情后幕间结束。

## 第4章 悄然而至的睿智

各种卖店更新注意查收，开启军用车瞬间移动（无巴士站限制的地图跳跃，仅限本日内）。

注：港湾区露天店对话可以得到料理龍老タンメン，矿山入口旁民家里的人对话可以得到料理真心ランチボックス，和医院屋上的看護師シロン对话可得料理彩りトマトバーガー。

注：タングラム門的ソーニャ副司令对话可拿闇医者グレン12。

注：各地图更新lv31新怪。

完成支援要请后跳跃到マインツ山道・隧道内去月之僧院。

自治州内延滞本の回収：各地找图书，页面问题不细谈了。

求む創作料理！：中央广场餐厅接任务，根据制作过的预想外料理料理数量加DP不等（至少10种，最多23种），由于终章还有两处料理所以目前无法得到最高DP，或许可以考虑2周目以后再来挑战全DP。得到报酬料理熟成オニオンスープ的菜谱需要制作本章调查黑帮时拿到的菜谱濃厚クリームスープ的预想外料理。

真心の恩返し：龙老饭店接任务，交给对方百货店买到的帽子ぽむぽむニットDP加成。

西クロスベル街道の手配魔獣：手配不解释。

父へのプレゼント：隐藏任务，病院3楼和嫂子塞西尔对话发生。分别和301的ミハイル、2楼护士中心メイリア、1楼右侧诊察室的アーシュラ主任、庭院中的ゲイリー教授谈话后在食堂楼顶的货物箱调查后回304病房完成。

月之僧院剧情战斗后，回车子去矿山町。村长任务到赌场找ガンツ，最后在旅馆最上层发现。剧情到港湾区黑月，一连剧情后到SSS，选择“襲撃者の身体能力”“場当たり的な組織運用”“所持していた蒼色の錠剤”后第二天。

第二天完成支援要请后去医院。

要人の捜索依頼：住宅街北侧一家共和国宅邸，选择“割と突発的”“今日の午前中”“IBC”，去IBC、16层总裁室、空港对话后去车站前往共和国侧月台，选项“共和国に観光に行く所なの”“それはお父上が悪いですね”“メイドさんも心配していますし”

注：完成后去病院前和车站的マッジス对话可拿闇医者グレン13。

鎮魂の花集め：大圣堂墓地小屋接任务后去采花即可。

新作人形の受け取り：搜查官等级4th以上去裏通り古董店，前往人形工房发生战斗胜利后回去报告即可。

病院304剧情后又是一天。出现新支援要请。

注：此时去旧市街交换屋用5个みっしぃぐるみ换到闇医者グレン14。

魔道杖の新機能開発：需要道具Tマテリアル，在黑帮商会仓库区某宝箱内拿到，或是击破Boss获得。最终章之前完成即可。

星見の塔の手配魔獣：与成就相关，不解释。

月の僧院の手配魔獣：与成就相关，不解释。

古戦場の手配魔獣：与成就相关，不解释。

剧情欢乐街、旧市街、住宅街调查蓝色药剂使用者。之后去法律事务所，剧情后去黑帮鲁巴切商会。

注：黑帮据点搜查时去2层书架调查可得料理濃厚クリームスープ。

一路搜刮迷宫宝箱敌人剧情后，本章结束。

## 终章 库罗斯贝尔最长的一天

注：龙老饭店前学到料理薬膳麻婆豆腐，酒吧女性学到料理シャイニーブルー。

注：集齐闇医者グレンを全14卷可到古董店换取强化最终武器的道具。

以下开始几乎全部剧情战斗。

ウルスラ病院救出全部NPC有DP加成。

注：银加入。

会库罗斯贝尔市，选项“機関銃の音”

IBC最上层后前往教团据点。

注：前作空轨2主角加入。

最后的迷宫，太阳之砦。大家准备迎接结局吧。依旧页面问题不详谈了。各位看官抱歉了，下期或许会加入一些补完内容，请不要期待的期待一下。谢谢。



□文／肥皂

DEADRISING 2

| PS3 X360 | 本刊译名：丧尸围城2 | | 2010年9月24日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 动作 | Capcom | 7990日元 | 美版 |
| | 蓝光/DVD | 1-4人 | 720P | 18岁以上 |

# 对现有的社会结构和自然环境危害最大的生物是什么？答案是：人类！

由稻船敬二担任制作人的另类僵尸题材游戏——《丧尸围城 2》在距前作发售后四年终于同广大玩家见面了。为了使这款充满创意的游戏时刻保持新鲜感，也为了使游戏更具可玩性，《丧尸围城2》在继承了前作的主要系统之外大胆做出了顺应潮流的变革，新增的武器合成系统则是本作的最大亮点。在惨剧发生的幸运城中，除了要面对嗜血的丧尸，你还要敢于直视野心家的私欲和丑恶的人性。废话不多说，接下来就让我们一起进入这宛如梦魇的幸运城来揭露人性的黑暗吧……记住，留给你发现真相的时间——只有72小时……

## 基本攻击

X键为普通攻击，主角会运用手中的武器或者拳头进行最基本的攻击；Y键位蓄力攻击，当玩家拿到某些特定合成武器后，可以按下Y键进行蓄力攻击获得额外PP值；A键是跳跃键，一些攻击方式可以与X键组合；按下RT键，主角会进入投掷状态，这时按下X键就能将手中的家伙投掷出去，如果手中拿的是枪械的话就会进入射击状态。

## 特殊动作

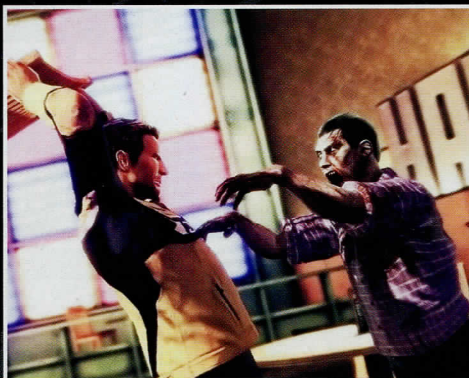
B键是特殊动作键，在游戏中的开门、与NPC对话、拾取物品、调查等等特殊动作都由B键来控制。当玩家靠近某一物品或者NPC时，在画面上会出现一个提示图标，显示你当前可以进行特殊工作。有收集癖的玩家在本作中绝对会有如鱼得水的感觉，大家放亮眼睛，不要错过任何有用的道具、线索以及强力武器的合成素材。

## 导航系统

本作的导航系统有些差强人意，虽然可以让你轻松地找到任务地点，但却无法指示玩家回到安全屋。玩家可以按下十字键左键来查看手表，然后选择其中一个任务按下A键，导航箭头就会指示此任务的前进方向。

## 任务系统

游戏的流程推进采用任务制，任务会在某个特定的时间被触发，大多数情况下玩家可以从对讲机中获得任务的指示和线索。游戏的任务有两种：一是主线任务（Case），玩家必须在限定时间之内完成，否则线索就会中断导致Game Over；一是支线任务（Scoop Mission），大多数为营救幸存者获得PP值，支线任务同样有时间限制，只不过完成与否对主线剧情影响不大。当前任务的时间条会显示在画面右侧，刚开始为白色，不过随着时间的流逝会逐渐变成黄色和红色。






## 人物升级

在游戏进程中玩家可以通过完成任务、营救幸存者、使用合成武器攻击丧尸等方式获得PP值，其中以成功营救幸存者所获得的PP值最高。主角在累计一定数量的PP值之后就会升级，升级后就可以提高的主角的一项能力（体力上限、道具栏格数、攻击力合移动速度等）或者学到一项新的技能。另外，升级之后会自动将主角体力补满。

## 道具刷新

游戏中的武器道具都具有耐久性，不过好在游戏中的大部分道具都是可以刷新从而重复出现的，只要你离开某个区域之后再回来，这个区域中的普通道具就会再次出现。我们理论上可以利用这一点无限取得某样道具。不过一些特殊的道具，例如异变抗生素Zombrex的数量就是固定的，玩家也只能在一个地点获得一次。

## 时间指示

同前作一样，本作的游戏流程仍然采用即时模式，无论玩家是否选择完成任务，游戏中的时间都会不断自动流逝。游戏中的一小时大致相当于实际时间的5分钟，游戏中的总流程则为3天时间——72小时。在游戏中按下十字键的左键就能查看手表，随时掌握目前的时间状况。由于游戏中的各个任务都是按照时间顺序发生的，因此掌握好时间以及任务次序是极其重要的。

## 赚取金钱

玩家获得的金钱可以在pawn shop中买到一些有用的道具，特别是Zombrex，如果时间紧迫，而且又没有找到的话，那么就只能在商店购买了。而且在今后一些支线任务中也会用到金钱。在游戏中玩家可以通过玩老虎机，砸收银机和ATM来获得金钱。或者你可以收集全部3本“gambling magazine”，然后前往“Slot Ranch Casino ”，这里可以最大下注1000，所以完全能够在几分钟内捞到几百万。

## 百变星君

在本作中玩家可以随意搭配更换服装以及发型，大家可以带上街霸中布兰卡的面具，可以打扮的像个嘻哈说唱歌手，也可以一本正经犹如商业精英，甚至还可以身穿女士连衣裙满足怪蜀黍们的重口味。一般服装只是外观改变，并没有特殊效果，不过一些特殊的“帽子”（布兰卡面具等）可以当做素材来合成强力武器。

## 存储进度

想存档，上厕所。地图上的存盘点会用醒目的S字样图标显示，只要大家多多留意商场和公园里的公厕标志就不会错过。相对前作来说，《丧尸围城2》中的存档数增加到了3个，无论是读取之前的存档继续游戏还是另外开始新游戏，存档中任务的等级都会自动保存下来。如果在游戏中Game Over，此时会出现两个选项——一个是Load，即读取最近的一个存档；一个是Save Status And Quit，即保存人物等级并且退出游戏重新开始流程，目前的游戏进度将会被覆盖，因此在选择的时候大家一定要慎重。另外，在玩《丧尸围城2》的时候，大家一定要养成随时存档的习惯，否则很有可能会出现白白玩了五六个小时的悲催情况。

## 道具拾取

当玩家靠近一样道具，屏幕上就会出现拾取的提示，此时按B键就能把道具捡起来。在垃圾桶、垃圾袋里玩家都可以砸开捡到道具，至于纸箱玩家也可以直接跳上去踩出道具（汗）。本作的道具大致可以分为四类：武器类、食品类、杂志和特殊道具（Zombrex）。而武器还要分为可以收入道具栏随身携带的小型武器和只能够拿在手中的大型武器。当玩家手中持有大型武器时，如若切换道具、受到攻击或者拾取道具，武器都会自动掉落在地上。按LB、RB可以切换当前道具，按十字键下键可以把手中持有的道具放在地上。建议玩家在游戏过程中一定要至少随身携带有一样食品以备不时之需。

## Zombrex & Zombrex Poster

Zombrex 作为影响游戏进程的重要道具，玩家每过一天就需要一支在七点至八点交给女儿以防止她变异为僵尸，否则会Game Over。当然，你还可以在商店花费25000购买，但就这样为JS送上钞票总让人不爽。其实除了购买，在游戏中玩家还可以通过分支任务获得Zombrex，在城市内其实还藏匿有四支Zombrex。虽然主线主角的女儿只需要三支，但是分支任务中还有众多的幸存者需要Zombrex。因此，在游戏过程中顺路找到Zombrex随身携带极其重要。本作中Zombrex Poster共有33个，分布在城市的各个角落，找齐全部的Zombrex Poster可以解锁相关奖杯成就。玩家需要获得“spray”，最好找的是绿色的“green spray”，用这个喷 Zombrex Poster即可。

## Terror is Reality

这在游戏中是一档现场真人秀性质的丧尸节目，在初代的故事结束5年后，丧尸的爆发在美国本土仍然没有得到有效的解决，不过人们却学会了利用丧尸来娱乐。Terror is Reality应运而生，在这场真人秀节目里，人们用各种方式暴虐丧尸，以此获得血腥娱乐感受。Terror is Reality在游戏中类似于多人竞技场挑战模式，2-4个玩家可以参加类似竞技场挑战，在挑战中玩家要争取消灭尽可能多的丧尸以获得更高的分数赚取比赛奖金，同时，玩家也可以使用一些伎俩让陷害对手。值得一提的是，玩家于线上挑战获得的金钱可以在故事模式中使用。

# 杂志收集

本作继承了游戏一代中的这一特色系统，在游戏中只要玩家留意就会获得散落在各地的杂志。当玩家把杂志携带在身上时就会随之获得一些特殊能力，特殊效果可以叠加。如果丢掉杂志，特殊效果也会相应随之消失。当然，杂志会占据你本就紧张的道具栏，至于如何取舍，则就要看当下的游戏情况和你个人的判断了。

| 全部杂志效果说明 | |
|---|---|
| Gambling 1 | 提高赌博成功率 |
| Gambling 2 | 同上 |
| Gambling 3 | 同上 |
| Combat 1 | 用武器杀死敌人获得的PP增加10% |
| Combat 2 | 同上 |
| Combat 3 | 同上 |
| Horror 1 | 杀死僵尸获得的PP增加25% |
| Horror 2 | 同上 |
| Leadship | 幸存者得到强化 |
| Sports | 体育用品耐久度增长3倍 |
| Bikes | 自行车耐久度增长3倍 |
| Games | 娱乐用品耐久度增长3倍 |
| Domestic | 家具耐久度增长3倍 |
| Driving | 四轮机车类耐久度增长3倍 |
| Amusement | 玩具用品耐久度增长3倍 |
| Building | 建筑工具道具继续增加3倍 |
| Blades | 利器耐久度增长3倍 |
| Skateboarding | 滑板使用持续时间增加3倍 |
| Juice Boost | 果汁特殊效果持续时间增加1倍 |
| Bargaining | 商店费用减少10% |
| Health | 食品恢复体力量增加50% |
| Rescue | 救助幸存者获得PP增加25% |
| Playboy | 救助女性幸存着获得的PP值增加10% |
| Drinking | 畅饮不醉 |
| Psychos | 击败精神变态者获得的PP增加25% |
| Hand to hand | 徒手攻击力变强 |

# 食品、酒水合成

本作中有大量的酒水和食品可供合成，合成之后的食品、酒水会产生特殊效果，这对于游戏的进程有着很大的帮助，特别是在进行Boss战时，如果你搭配得当，秒杀Boss绝对不成问题。下面是部分重要食品、酒水合成表格，谨供大家参考。另外，请大家注意，如果饮酒过多或是吃了不干净的实物则会进入呕吐状态，这本已对于丧尸包围中的玩家来说极其不利。

| 特殊食品、酒水 | 合成公式 | 特殊效果 |
|---|---|---|
| 甘露（Nectar） | 苹果汁x2<br>橙汁x2<br>橙汁+啤酒 | 吸引峰后 |
| 止疼药（Painkiller） | 苏打+威士忌 | 1分钟内所受伤害减半 |
| 兴奋剂（Energizer） | 伏特加+橙汁 | 10秒内全身无敌，BOSS战专用 |
| 不可触摸饮料（Untouchable） | 火焰饮料+随机饮料 | 1分钟内僵尸不会攻击主角 |
| 火焰饮料（Spitfire） | 培根+橙汁 | 1分钟内让主角的徒手攻击带有火焰属性。 |
| 诱饵饮料（Zombait） | 吉利豆（jelly-beans）+威士忌 | 1分钟内僵尸会更加积极地攻击主角 |
| 快步饮料（Quickstep） | 牛奶+咖啡 | 1分钟内主角将获得三倍步行速度，赶路必备 |
| 驱逐饮料（Repulse） | 热狗+苏打 | 1分钟内僵尸无视主角的存在，建议同快步饮料搭配使用 |
| 随机饮料（Randomizer） | 威士忌+啤酒 | 主角较高几率陷入呕吐状态，较低几率获得任意一款特色饮料的功效，有效时间更将长达3分钟 |

# 武器合成

这是本作游戏系统的最大特色所在，玩家可以捡取带有扳手标识的素材根据合成卡前往工具室进行合成。而合成卡主要通过营救人质、任务升级和特定地点捡取获得，隐藏卡则在合成成功后给予。解锁组合卡后，该组合武器将获得额外的PP值，并允许使用蓄力攻击。如果玩家在没有获得合成卡前就成功组合完成了武器，则会获得褪色的组合卡，这样的组合武器虽然也可以使用，但却无法享受额外的PP值，也无法发动蓄力攻击。所以大家在游戏进程中一定要细心，赶快利用身边的各种素材合成强大武器来玩个另类的丧失无双吧。为这场盛大的丧失聚会添加些意想不到的彩蛋，Let's party!

以下为本作武器合成公式以及特性介绍：

55种组合武器合成公式：

| 组合武器 | 素材1 | 素材2 | 特殊效果 |
|---|---|---|---|
| Air Horn | Pylon | Blue Spary Paint | 发出音波，让攻击范围内的丧尸自爆 |
| Auger | Pitchfork | Drill Motor | 攻击范围超广 |
| Beer Hat | Beer | Construction Hat | 提供10次畅饮 |
| Blambow | Bow and Arrow | Dynamite | 第一滴血里兰博的专用武器 |
| Blazing Aces | Tennis Racket | Tiki Torch | 打出带火的网球，燃烧吧 |
| Blitzkrieg | Electric Chair | Light Machine Gun | 边扫射边移动的霸气轮椅 |
| Boomstick | Pitchfork | Shotgun | 弹药30发，Chuck会用叉子钉住丧尸然后开枪。蓄力攻击为叉起一只僵尸连开三枪，它的远程攻击会变成投掷 |
| Burning Skull | Bull Skull | Motor Oil | 把燃烧的牛头套在头上，撞不死的丧尸也会被火焰烧死 |
| Chainsaw Motorcycle | Motorcycle | Chainsaw | TIR比赛中用到的开路先锋 |
| Claws | Boxing Gloves | Bowie Knife | 山寨版金刚狼 |
| Defiler | Sledge Hammer | Fire Axe | 可同时造成砍杀与钝击伤害的兵器，虐杀必备 |
| Drill Bucket | Bucket | Power Drill | 把桶套在丧尸头上榨果汁，使用后可回收，使用寿命为10次 |
| Driller | Power Drill | Spear | 绑在手上的螺旋矛，杀伤力极高 |
| Dynameat | Hunk of Meat | Dynamite | 扔到丧失群里，可以尽可能的吸引丧尸，然后引爆 |
| Electric Chair | Battery | Wheelchair | 为丧尸准备的电击疗法 |
| Electric Rake | Battery | Leaf Rake | 电属性，攻击范围广 |
| Exsanguinator | Vacuum Cleaner | Saw Blade | 分尸工具，儿童不宜 |
| Fire Spitter | Toy Spitball Gun | Tiki Torch | 会射出化为火球的BB弹，中弹的丧尸会立即点燃 |
| Flamethrower | Water Gun | Gasoline Canister | 射出一条火舍，攻击范围极广 |
| Flaming Gloves | Boxing Gloves | Motor Oil | 火属性拳套，1V1效果极佳 |
| Fountain Lizard | Lizard Mask | Fountain Firework | 烧死成群的丧尸 |
| Freedom Bear | Robot Bear | Light Machine Gun | 熊熊会准确射杀丧尸，小型炮塔 |
| Freezer Bomb | Fire Extinguisher | Dynamite | 让丧尸变成冰雕的炸药 |
| Gem Blower | Leaf Blower | Gems | 山寨版加特林机枪 |
| Hacker | Computer Case | Flashlight | 电属性兵器，射程较短 |
| Hail Mary | Football | Grenade | 可远距离投掷的炸药 |
| Handychipper | Lawnmower | Wheelchair | 大杀器 |
| Heliblade | Toy Helicopter | Machete | 刀锋直升机会在原地悬停，同时发出警报声吸引僵尸的注意力，围观的僵尸会被螺旋桨上的弯刀斩首 |
| Holy Arms | Training Sword | box of nails | 盾牌上穿钉子，分尸工具 |
| I.E.D. | Box of Nails | Propane Tank | 引爆之后还会追加飞钉攻击 |
| Infernal Arms | Training Sword | Gasoline Canister or Motor Oil | 火属性兵器 |
| Laser Sword | Flashlight | Gems | 向星战致敬的武器，愿原力与你同在 |
| Machine Gun Motorcycle | Motorcycle | Light Machine Gun | 装备步枪的摩托车 |
| Molotov | Whiskey | Newspaper | COD5中苏军的经典投掷武器 |
| Paddlesaw | Chainsaw | Paddle | 攻击范围和攻速都极其出色 |
| Parablower | Umbrella | Leaf Blower | 发射后，撑开的雨伞把一条线上的敌人撞飞 |
| Plate Launcher | Plates | Cement Saw | 各种飞盘，快看灰机啊 |
| Pole Weapon | Push Broom | Machete | 攻击范围广 |
| Porta-Mower | Lawnmower | 2x4 | 用剪草机把一个丧尸从上到下地榨成果汁，限制级 |
| Power Guitar | Electric Guitar | Amplifier | 山寨DMC3中的Nevan |
| Rabbit Motorcycle | Motorcycle | Giant Stuffed Rabbit | 碰撞判定是所有摩托里最大的 |
| Ripper | Cement Saw | Saw Blade | 榨果汁，你懂得 |
| Roaring Thunder | Goblin Mask | Battery | 面具发出的电流会把丧尸电死 |
| Rocket Launcher | Rocket Fireworks | Lead Pipe | 山寨火箭筒 |
| Rocket Motorcycle | Motorcycle | Rocket Launcher | 装备火箭的摩托车 |
| Snowball Cannon | Fire Extinguisher | Water Gun | 被雪球炮打中的僵尸会冻成冰雕 |
| Spiked Bat | Baseball Bat | Box of Nails | 狼牙棒，早期的合成武器 |
| Super B.F.G | Blast Frequency Gun | Amplifier | 山寨电浆枪 |
| Super Slicer | Servbot Mask | Lawnmower | 戴在头上的冲锋武器，可以割裂一切 |
| Spear Launcher | Leaf Blower | Spear | 可以发射长矛的远程兵器 |
| Sticky Bomb | Lawn Dart | Dynamite | 把炸药绑在飞镖上 |
| Tenderizers | MMA Gloves | Box of Nails | 金刚狼粉丝必备 |
| Tesla Ball | Bingo Ball Cage | Battery | 电属性投掷武器 |
| Wheelchair Motorcycle | Motorcycle | Wheelchair | 追加一个座位的三轮摩托 |
| Wingman | Queen | Nectar | 启动后，蜂后围着Chuck盘旋会将贴近的丧尸一击必杀 |










# 拯救幸存者

营救任务可以说是《丧尸围城》系列中最具挑战性的部分，玩家如果能将幸存者护送回Safe House就可以挽救他们的生命，并且获得极高的PP值。在游戏中，有两种方式可以让我们找到幸存者：一是通过Scoop Mission，在游戏中主角会接到对讲机的提示，玩家只要在限定时间内赶到指定地点就能找到幸存者；另外一种则是特殊事件，对于这些幸存者的出现玩家不会接到提示，你必须在某个特定的时间来到某个特定地点才能发现幸存者的踪迹。若想拯救幸存者，你不仅要有足够的胆识，还要具备相当的谋略，接下来就让我们细数拯救幸存者过程中需要注意的七大守则。

### 1、在限定时间内找到幸存者

这个很简单，不过大家需要注意，当你停留在某一区域的时候，就算到了特定时间，这一区域内也不会出现幸存者，玩家需要离开次区域后再来才能顺利发现幸存者。

### 2、与幸存者对话令其加入队伍

根据幸存者个人的差异，使其入队的方式也不尽不同，一般只需反复对话即可，不过有的甚至需要动武才能使其加入。

### 3、同时护送多个幸存者

玩家一次可以最多拯救八名幸存者，如果超出了这一人数限制，对讲机就不会再提示其他幸存者的位置了。另外，一次只救一名幸存者显然不现实，由于时间紧迫，大家最好一次能解救完相邻的几名幸存者。

### 4、将补给、武器交给幸存者

在幸存者加入队伍后，当你靠近他们时，一般会出现“Give”的提示图标，此时只要按下B键就可以将你手中现有的武器、道具交给他，每个幸存者只能手持一种武器或者道具，他们每个人所能使用的武器种类也不尽相同。如果幸存者的体力过低，你可以交给他食品，他会立马吃下来补充体力。需要注意的是，在幸存者手中，武器的耐久度和弹药量不会减少，所以玩家可以多多利用这一点。

### 5、保护幸存者通过危险区域

在多数情况下，你必须而带领幸存者们穿过成群的丧尸，因此你必须时刻注意他们是否遇到了什么障碍。幸存者如果离你太远或者是遭到丧失围攻，都会向你呼叫，此时你要迅速去解救他。另外，当你进入某一区域时，如果幸存者与你相隔过远，他是不会随你一起进入下一场景的，此时不管有没有受到丧尸袭击，他都会快速损血，知道你返回原来区域把他就回来为止。

### 6、幸存者的不同行为模式

每个幸存者的行为模式都不尽相同，有的比较勇敢，能使用各种武器同你并肩作战；有的则比较胆小，遇到丧尸时有没有设么特殊能力；还有一些犹豫某种特殊原因需要你抱着才能行走。总之，若想一次成功拯救大量幸存者，充分了解到他们每个人的行为模式是很有必要的。

《丧尸围城》系列最大的游戏乐趣就在于剧本的开放性，玩家可以随心所欲选择自己完成任务的次序，只不过最后结局会有区别而已。所以本篇攻略只给出大家简略主线流程和支线拯救幸存者攻略谨供大家参考，实际上《丧尸围城2》的精髓就在于其中绝大多数彩蛋还需要玩家自己去发掘，笔者的最大心愿就是不希望本篇攻略会对大家的游玩过程造成桎梏。

# 幸存者、BOSS支线攻略

## Case1支线　9月25日　03：00am　开始

| | 发生时间：9月25日03：00am |
|---|---|
| 1-1 | Denyce：随主线去取第一支Zombrex时杀完Looters对话即可。 |
| 1-2 | Lashawndra+Gordon：从安全屋出门能看见Lashawndra站在台子上，直接对话即可加入，然后带他去地图左上方的店见Gordon后即可把二人带回安全屋了。 |
| | 发生时间：9月25日09：00am |
| 1-3 | Chad+Doris：先跑去Platunum stip中央会遇到手持喷子的男子，对话后加入。然后按箭头追寻地图左侧一个类似于书报亭的地方就可发现他的妻子了。 |
| | 发生时间：9月25日10：00am |
| 1-4 | Esther:见到老太后对话，如果你身上有Leadership书，老太才能跟得住你。如若没有，那就需要玩家抱起她才能将其带回Safe house。 |
| 1-5 | Ted，Snowflake，Lenny（Case3前都可以来完成）：来到Yucatan Casino自动触发剧情。战斗开始后，把Ted引进地图左侧的工具间，然后邪恶的敲死他。记住不要攻击老虎，出门去右侧初始那个见到两个Boss的地方。上去后在外侧拿三块牛排。然后进Casino将肉摆在地上等老虎来。老虎冲过来你就闪远点，它自然会被食物诱惑，吃掉三块血满后老虎就自动加入了。此时在地图中的Tucatan offiice里还可以拉Lenny入伙。 |

| | 发生时间：9月25日11：00am |
|---|---|
| 1-6 | Kenneth +Jack：进屋后先打退丧尸，然后和老头对话，然后和男孩对话，男孩加入后再和老头对话即可。 |
| | 发生时间：9月25日01：00pm |
| 1-7 | Brittany+Stuart：来赌场见到一男一女，男的一开始会揍你，没事，你也揍他，揍到一定程度后他就会加入（这是何苦呢你说）。 |
| | 发生时间：9月25日02：00pm |
| 1-8 | kristin：此女喝醉瘫倒在地，对话后直接抱走吧。 |
| | 发生时间：9月25日02：30pm |
| 1-9 | BOSS战（Meet the contestants）：走到水池旁边，等他过来你往水池里跳，等他卡在那里时候就上去揍他，要是随身带有枪支那就更简单了，躲在水池里朝他开枪就好。 |
| | 发生时间：9月25日03：30pm |
| 1-10 | Kevin+Curtis+Brian+John:四人都对话一遍，说完带走即可。 |
| | 发生时间：9月25日05：00pm |
| 1-11 | Trixie+Elrod:现在门口找到灭火器灭火，见面对话后加入。 |
| 1-12 | Boss Brandon+幸存者Vikki：Boss爱跳厕所，他用实际行动向你充分诠释了人类是怎么从猴子进化来的。你就在厕所中间跟他一起绕吧，如果他没有攻击到你就会进入硬直，抓住时机猛揍丫的，实在打不过还可以出厕所去找点吃的（怎么听着有点别扭），打败他后解救Vikki。 |



# Case2支线 9月25日 10：00pm开始

| 发生时间：9月25日10：00pm | |
|---|---|
| 2-1 | Jared:去之前先要准备一支Zombrex，和他对话后给他Zombrex即可。 |
| 2-2 | Sven：靠近医生时肯定会死人的，和他对话后加入，进Safehouse后他会送你一只Zombrex。 |
| 发生时间：9月25日10：30pm | |
| 2-3 | Boss Antoine +幸存者Cinda、Jasper：与疯狂的厨师对战要小心他又飞盘又甩锅的，损血后他会逃走去吃饭补血，玩家最好能记住他吃饭的那几个位置，然后等他过去就打断他。简单说是如此，其实这个Boss如果要Solo的话还是很麻烦的。击败他后去餐厅对面，这里有个自动贩卖机可以爬上去，上去找到Jasper，然后按箭头回去找Cinda，对话后即可。 |

| 发生时间：9月26日04：00am | |
|---|---|
| 2-4 | Allen+Floyd+Jeanna:相信大家早已轻车熟路，按指示认路，然后对话即可。 |
| 2-5 | Willa+Terri：到地方后先杀光丧尸，然后对话地上的女孩，再爬上脚手架让上面的女孩先加入，回到地面再对话，两人就都加入了。 |

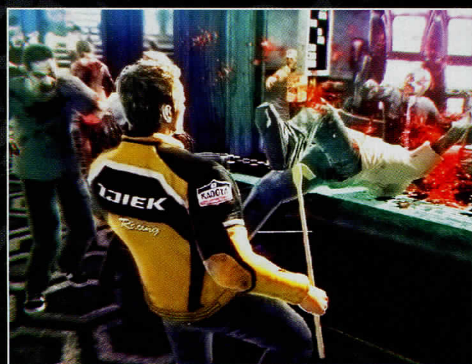




# Case4支线

## 9月26日 08：30pm开始

| 发生时间：9月26日 09：30pm | |
|---|---|
| 4-1 | Stuarts’s Scheme事件：直接和Safehouse的Stuarts对话到底即可。 |
| 发生时间：9月26日 10：00pm | |
| 4-2 | luz：对话入队，大家最好记住这家店，以后还会来拿高尔夫球杆。 |
| 发生时间：9月26日 10：00pm | |
| 4-3 | Boss Carl：对付他最好能事先随身携带一把喷子，他一靠近就开枪，是个很好对付的BOSS。 |
| 发生时间：9月27日 01:00 am | |
| 4-4 | Jesica+Navada+Jacob：玩家最好能攒齐三本Gambling，然后这个牌局就毫无压力，另外玩家要有100000才能开始牌局。 |
| 发生时间：9月27日 02：00am | |
| 4-5 | 给他吃的就会跟你一起走。 |



# Case6支线

## 9月28日 04：00am开始

| 发生时间：9月28日 04：00am | |
|---|---|
| 6-1 | Fortune City Botany Club（事件）：到之前的画廊把Peace Art带回安全屋给Vikki，可以得到10000PP值。 |
| 发生时间：9月28日 04：00am | |
| 6-2 | gretchen+wallace+johnny pipes+left hand lance：要在之前与他们有过接触才会在Case6有提示，如果全员生还会得到两张Combo卡。 |
| 发生时间：9月28日 04：00am | |
| 6-3 | Matthew+Michael：去之前不要带枪，记得带吃的。Matthew需要搀扶，召唤Leadership。 |

# Case3支线 9月26日 05：30am开始

| 发生时间：9月26日 08：00am | |
|---|---|
| 3-1 | Erica+Rosa+Bessie：特别注意在收到3-1呼叫后要立马去救，否则过期不候，幸存者在Poal Plaza2楼，要一起带着他们身边那一个大购物袋。 |
| 发生时间：9月26日 12:00pm | |
| 3-2 | Boss Slappy: 他溜冰过来时把他踢倒在地，追打几下立刻躲远，然后他会原地喷火，等他过来再踢，一直重复即可轻松解决。 |

| 发生时间：9月26日 12:30pm | |
|---|---|
| 3-3 | Linette：去得去时要带杯饮料，入队后会指引玩家一个新的捷径。以后穿梭Royal Flush Plaza和Palisades Mall就更方便了 |
| 发生时间：9月26日 07:00pm | |
| 3-4 | Boss Randy+幸存者Danni：对战想结婚想疯了的小胖胖，如果实在近身打不过，还可以把他引到门口，然后你用枪或者造的礼炮在门口外往通道直接轰。击败他后，去救Danni就行。 |
| 3-5 | Janus：极有可能出现在Altlantica Casino外，记得带枪在身上他才跟着走，完事后有不菲的70000奖金。 |




# Case5支线 9月27日 03：00am开始

| 发生时间：9月27日 03：30am | |
|---|---|
| 5-1 | Nina+Cora+Summer:和Cora说话就行，需要交10000才能带队走人。 |
| 发生时间：9月27日 04：00am | |
| 5-2 | Boss Seymor+幸存者Ray：往前跑到最近的工具间后面藏着，Boss很少进来，你就在那用枪慢慢磨死他。杀完后寻着呼救声可以找到幸存者，差不多在另一个通道的工具间附近。 |
| 发生时间：9月27日 06：00am | |
| 5-3 | Woodrow:很简单，完成后有奖金可以赚 |
| 5-4 | gretchen+wallace+johnny pipes+left hand lance：此任务共和3张Combo卡有关，把任务清空再去试着开门，Case4 6am时候去Palisades Mall一楼地图内上红色的运动品超市的小房间里对话，记得带上Cement Saw和Plates，不用合成，然后对话完成后他们并不会加入你，把两样东西给他们会换一张Combo卡，在Case6还会见到他们。 |
| 发生时间：9月27日 09：00am | |
| 5-5 | Ante Up事件:仍然记得带上三本Gambling，轻松脱光他们。 |
| 5-6 | Boss：Deets，Johnny，Derrick，Big Earl：Deets在电影院楼上，Johnny在Royal flush顶楼，Derrick在Atlantica casino房顶，这三个人都有Elevator 可以上去杀。Big Earl就在广场，直接爬箱子上去杀之。 |
| 发生时间：9月27日 10：00am | |
| 5-7 | Europa：出门前在Safe house脱光衣服鞋子，与其对话后一起走下来，再对话后加入。 |
| 发生时间：9月27日 11：00am | |
| 5-8 | Chemical Dependency事件：回Safe house给Jared 一支Zombrex。 |
| 发生时间：9月27日 11：30am | |
| 5-9 | Randolph：买画，然后可以把画当给女儿的礼物，这回就可以走之前的捷径了。 |

| 发生时间：9月27日01:00pm | |
|---|---|
| 5-10 | Bill：交25000，带人走。 |
| 发生时间：9月27日01:15pm | |
| 5-11 | Dean：此人走路极其缓慢，身上最好有Leadership。 |
| 发生时间：9月27日03:00pm | |
| 5-12 | Alison+Cameron+Juan+Bibi:先去Royal Flush最右边的店里穿Tuxedo和Black shoes，然后路上带杯饮料。接着上台和Bibi对话，一直对话到他要你找观众。你下台吸引丧尸过来，然后再上台对话去后台开开关。随后三人自动加入，帮Bibi干掉丧尸后对话入队。Cameron需要扶着走，这时就又需要Leadership了。 |
| 发生时间：9月27日04:00pm | |
| 5-13 | Bent Wood事件：去之前救出Luz的地方，顺路带个Gold Club回去给他。 |
| 发生时间：9月27日06:15pm | |
| 5-14 | Tammy:过去后对话，此人需要搀扶，赶快带上Leadership吧。 |
| 发生时间：9月27日08:00pm | |
| 5-15 | Andy:爬上去对话到他入队为止。 |
| 发生时间：9月27日11:00pm | |
| 5-16 | Sven事件：安全屋内和Sven对话用Whiskey或者Vodka换一支Zombrex。 |
| 5-17 | Walter+Royce：先和Royce说话，两人都说几句后，去右侧柜台找笑脸奖杯给Royce，然后和Walter对话即可。 |
| 发生时间：9月27日12:00am | |
| 5-18 | Boss Roger+Reed：这是最危险的魔术，先跳进左边假山那，然后用枪先干掉远程攻击的那个，一个死了之后就冲出去砍了另一个。 |
| 发生时间：9月27日02:00am | |
| 5-19 | Lillian+Camille：在屋顶同女儿对话后，按照指示在赌场门口找到妈妈，对话加入再回去见女儿。 |

# 简略主线流程

游戏一开始就是真人秀Terror is Reality，由于女儿已被不幸感染，所以Chuck需要参加比赛赚到足够的金钱来购买 Zombrex以维持女儿的生命，在比赛中最终获得第几名无所谓，只有最后奖金上的差异，不会影响游戏的主线流程。熟悉操作后，找到女儿，抱着女儿去Safe House，靠冲撞与躲避穿过壮观的僵尸群。这之前的人质都不用救，大家是否觉得这个场景有些似曾相识呢（跟初代一开始商场的大厅情景一致）。

进入安全屋后，拿到对讲机，今后就可以收到Stacey Forsythe的提示来寻找线索了。首先我们需要为女儿找到一支Zombrex应急，顺着箭头指示来到药店。进店后会出现3个Looter，因为还不能武器合成，所以建议用棒球棍或者铁撬棍将其撂倒。随后拿到钥匙（旁边的药房），进入后拿到药，顺带救出第一个幸存者Benyce去安全室，以后记得每天早晨7-8点之间要给女儿打针。

同Stacey一起看新闻，新闻中看到一个男子炸开了丧尸隔离门，使丧尸再次横行街头。紧接着记者Rebecca Chang声称那位肇事者就是Chuck，很明显，我们的主角遭到了陷害。在救援部队抵达前我们只有三天时间来证明自己的清白。

要想了解这一切看样子只能先去宾馆找Rebecca了，在管道口和管理员交谈后得到维修室的钥匙（可以进入完成武器合成），然后我们就可以从管道爬出去了。见到Rebecca后开始向她解释自己是多么的无辜，她最终被我们说服，同意带我们去得到那卷新闻录像的地方，我们跟着走就行。来到监控室的门外，门被锁住了，Rebecca准备撬锁进去，Chuck盯着MM屁股看……（这怎么能对得起死去的老婆大人啊。）进入房间后看到房间里所有的一切都被毁了，而且工作人员也被射杀，这明显不是僵尸所为，看来是有人想隐瞒真相。

Rebecca终于相信我们了，这时候接到了安全屋Stacey的电话，原来管理员大叔看到了新闻，要把我们命苦的父女俩赶出安全屋，回到安全屋后和又要向管理员解释自己的无辜……最后大叔决定再给我们一次机会来为自己脱罪（真是冤死人啊）。

Stacey在监控器上发现了地下有些异常状况发生，Chuck决定抓住这条线索前往地铁沿线，最后准备走的时候Stacey含情脉脉的说了句“小心……为了你女儿……”（Chuck和我一起都变得不淡定了）。跟着箭头来到地下，这里离安全屋很远，路上不要恋战。

一列地铁开了过来，从车上下来的居然是TK，原来一切都是他在幕后指使诬陷Chuck。Chuck本想偷偷摸过去，结果却笨手笨脚的碰倒了一旁的铁棍，被发现之后准备开战，不过我们拿的冷兵器，敌人拿的冲锋枪，看准他们装弹的空隙，冲出去撂倒一个先抢到一把枪，接下来就会好对付很多。干掉几个敌人之后过去追TK，不过有一扇铁门挡路，TK再嘲讽我们一番后扬长而去。这时候过来一个骑摩托的敌人，在他冲过来的时候Chuck把他打了下来，摩托车把铁门撞开了个洞。

接下来就是摩托车追击了，列车后边的敌人会向我们这里扔东西、开枪，注意稍微躲闪一下就是了，最后利用右侧的高台飞到列车上。到了列车上之后从尾部一路冲杀，敌人的杀伤力不高，血也不多，杀了后记得捡他们的枪，一旁的箱子上有很多食物、橙汁，这里还是相当简单的。当我们赶到列车前部后TK让车厢和车头分离了，再次从我们的手中逃脱。

阻止TK的人抢银行，跟着箭头先去第一个金库。

总之呢，我们现在算是跟TK死磕上了，这回的任务又是阻止TK的银行抢劫计划。这里的敌人仍然都是装备有枪械的，不过好在他们这枪的杀伤力较小。利用金库周围的障碍物为掩护，稳扎稳打，这里最好能抢到敌人的枪支，这样就会使战斗简化不少，杀光所有敌人后记得还要摧毁正在钻金库门的Power Drill。房间的桌子上会有补给，储存一些后去下一个金库，打法和之前都一样。保住所有金库后杀到TK的车这里，注意这里的敌人很多，不过相应的弹药补给也会很充足，把所有人杀光后再爆掉TK的车就可以完成任务了。

Chuck约好要去和Rebecca碰头，然后一起去见她的线人，结果到了约定地点之后等着我们的不是Rebecca，而是TK身边的两个双胞胎姐妹——Amber和Crystal，她们已经劫持了Rebecca，无奈，救人要紧，也为了能套出更多的线索，Chuck只得同她们战斗。注意这对姐妹的杀伤力很高，有时被击倒在地后她们还会用脚猛踩主角的命根子（汗死……）。这里建议大家向右跑，那的沙发上有很多酒，虽然酒喝多了会呕吐，但是大家还是可以抓住不呕吐的时机来进行攻击，这里的酒多到你足够把这对姐妹耗死。由于她们移动太快，所以不建议玩家选择攻速较慢的重武器。最后只要杀掉姐妹中的任何一个就好，剩下的一个会诅咒着Chuck然后切腹（这又是何苦呢）。救出了Rebecca后约定好去安全屋天台见面。

来到安全屋的房顶，此时TK已经准备坐直升机跑路了，我们必须阻止他。和Rebecca一起寻找TK的飞机的迹象，最终发现TK的直升机降落在了宾馆房顶。这里建议玩家要多带些锤子、斧子之类的高杀伤力武器，因为接下来去酒店抓TK，这又将是一场恶战。来到商场外边时会遇到几个拿着冲锋枪的疯子向我们扫射，找有掩体的地方走。来到宾馆之后往右侧电梯处走，把所有人干掉后乘电梯上楼。来到房顶后，TK已经坐上了直升机准备跑路，Chuck让Rebecca躲到一边，然后跑到挂钩那里用钩子勾住直升机，接下来就要想办法击落这架直升机了。玩家可以把自己带的武器往螺旋桨上扔，扔几个之后直升机会飞起来贴地撞我们，只要跑远点还是能躲开的。至于直升机的机枪扫射，我们可以根据子弹打在地上的弹痕躲开，没血的话可以到Rebecca躲的地方看看，附近桌子上有酒。最后把直升机击落之后，TK从飞机上掉了下来，所有的钱都烧光了（钱果然是身外之物啊）。之后我们把TK带回安全屋，管理员大叔会帮我们看住他。此时，救援部队就快要来了……

救援部队终于赶到，不过就当人们以为这一切都即将过去的时候，从地下突然放出了绿色的不明气体，丧尸们开始变异，变得更加强大、行动速度更快，救援部队就这么悲剧性的被全灭了。

Chuck在安全屋通关监视器看了这一切，还看到Rebecca误入了地下，这下又给了我们一个英雄救美的机会。从安全屋出来后就会碰到变异丧尸了，如果被扑住需要先转摇杆，然后再QTE才能挣脱，被扑倒的话要先转摇杆然后要经过两下QTE才能挣脱。好不容易来到地下，结果这里满眼望去尽是变异丧尸，如果不开车走的话是很难通过的。最后到达救援部队的军官那里，他精神已近失常，并且打昏了Rebecca。跟这个光头军官交手多用躲避技，或者藏在掩体后面等他过来后伏击他，还有就是绝对不能放过他换子弹的攻击间隔来揍他，换子弹钱时他会喊一声来提示我们的（汗，居然提醒敌人攻击时机）。干掉军官后抱上Rebecca到进来时的房间开车离开这里回安全屋。

回到安全屋后不久，丧尸群就攻破了这里，我们必须按照指示分别找到分别是电线（spool of wire）、燃料桶（fuel barrel）和发电机（generator），这三个物品的附近都会有一个幸存者在和丧尸搏斗，所以只要找到这三个人质就可以找到相应的物品——Kirby下面的台阶旁边有电线，Tamara的旁边有燃烧桶，Terri人质旁边的屋子里有发电机，修好阀门后，到阀门处连续按A键把门关上，阻止了丧尸的进攻。

TK趁乱从安全屋逃了出来，而且被僵尸咬伤了，管理员大叔说是TK打伤了他，并且放进来了丧尸。

线索逐渐明了，Chuck再次去地下去寻找这些绿色气体的出处。最终来到了两个研究人员的房间，他们只有手枪，杀伤力不高，而且HP也很少，几下就能将其解决掉。查看电脑，发现这里就是Zombrex的制药公司，这一切都是他们为了获得更高的利润而策划的。

Chuck带着笔记本回到安全屋，得知了一切的真相后，Rebecca准备将这条新闻报道给外界，结果却被管理员大叔爆头惨死，一代美女就这么香消玉殒。安全屋的管理员大叔，人不可貌相，原来一切都是他在幕后策划，他就是真正的幕后黑手。他逃跑后Chuck立刻追出去，Stacey在安全屋利用监控器看到他的位置然后会告诉我们。维加斯沦陷，Chuck妻子的惨死都跟管理员大叔脱不了干系，可以说是他毁了Chuck的家庭。仇人见面分外眼红，二话不说，开打。和他交手的时候注意最好一开始就立刻从左边攀爬到他所在的高台上，否则他从高台用枪扫射，很难躲避。近战的时候我们不要先出手，对方格斗术很强，随便出手的话会被揍的很惨。在我们只需他身边保持移动，诱使其先出招然后躲开，用RT加X键的组合技踢他一脚就可以把他撂倒，接下来用武器追击即可，等他起来后再重复之前的动作，获胜只是时间问题。

## 关于结局

若想达到Good Ending，其实是有一定条件的，主要的分界点就是游戏末期有一个叫“HELP TK”的任务，那时TK已经被丧尸感染，如果你在任务限定时间内给了他Zombrex的话，就可以进入Good Ending，在干掉管理员大叔后会发生TK把Stacey和女儿都绑走的剧情，而TK则会要挟你帮他找几件东西，凑齐东西后就去跟TK对战，记得要找多一支Zombrex。TK一开始会把你全部装备都拿走，千万不要跟他硬碰硬，一开始冲到左边的护栏上捡手电筒然后跟他打游击，他时不时会在原地傻笑露出破绽，这是攻击他的绝佳时机。TK的HP值扣掉一定量以后他会逃跑，我们就要趁此时机捉紧时间去转动齿轮，别让Stacey和女儿掉到丧尸群里，大概来回四五次TK就会被主角干掉，最后三人一起从幸运城逃出生天，并且给玩家留下了他们可以重新组建家庭的遐想空间。

相应的，如果玩家之前没有给TK一支Zombrex的话，在干掉管理员大叔后救援直升机到来，Stacey会带着女儿一起过来，不过女儿的书包不小心忘到电梯那里了，等他们上直升机后，Chuck为了取回女儿的书包回到电梯，不想电梯门突然开了，已经丧尸化的TK把主角拉进了电梯，最后只有Stacey和女儿逃出生天，Chuck自己却壮烈了，这就是传说中的Bad Ending。

THE END

# 非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
9.22-10.07



主任 肥皂

摇滚不死，战士归来！赶快拿起吉他来加入这场史诗之旅吧！肥皂在十一长假的时候跑去各种摇滚音乐节凑热闹，貌似是乐队都太给力，哥们我差点在现场Pogo到残废。回到家咱也不能闲着，掏出吉他（当然是假的，控制器而已）立马开始《吉他英雄：摇滚战士》，光是Black Sabbath、Megadeth以及Muse这些大名鼎鼎的名字就已经让我兴奋不已，更何况本作更是收录了90+的曲目，这下确实够玩了，还有BT的五键模式等待我去挑战呢。Let' s Rock n' Roll!



科员 小沛

国庆真是一年当中最好的日子，天空晴朗、温度适宜、游戏丰富……所以，还等什么？玩啊！对了，除了以下评的这些游戏，还有一个必须说一下，那就是360版的《植物大战僵尸》！这个游戏我大约2年前就通了不知道多少遍，非常喜欢！后来续作一直没有推出，让我觉得很遗憾。这次的360版又勾起了我的兴趣，倒不是想再简单地通关一遍，而是因为里面新加入了对战和合作模式！这些天基本都在和老婆玩对战，不过个人觉得僵尸太弱，还是植物强一些，我一直使用僵尸，目前胜率很低……



清洁工 宇多田

这阵子买了好多游戏，光是WE就入了七个，再加上如龙、王国之心，这直接导致赤银升级为我的债主，最要命的是我还没经得住诱惑买了个MG无限正义，雪上加霜啊。关于最近玩什么游戏的话题，首先要说一下笨熊我这阵子白金了n个游戏，白金总数超过30，虽然不算太多但对于我这种玩了的游戏就要白金的变态奖杯控来说已经很值得欣慰了。另外最近玩的最多的游戏是WE2011的试玩和黑豹，十一回家除了搞定攻略之外主要还是和很久没见的好友聚聚，游戏什么的还是等等再说吧~



被研究 蔬菜汁

结束了十一长假，翘首期盼元旦的各位同学，一定又在心里嘀咕放学后回家它什么游戏、上课时在桌子底下玩什么游戏吧？结束了十一长假，翘首期待元旦的工薪族们，也在嘀咕着坐在人潮人海的公车上该玩什么游戏吧？结束了……（众：喂！乃还有完没完！）好了，又到了和大家谈谈生活谈谈游戏的时间了，这次要谈的是完全和十一长假没有关系的游戏，所以不管你是上班族还是学生族都可以参与进来，（众怒……）。阿诺~本次点评的重头是如龙和丧尸围城2，阿咧？不知不觉已经到字数了，那么，下次再见吧。



31分

## 丧尸围城2



X360 PS3

Capcom
2010年9月24日发售 1-4人
动作 18岁以上

《丧尸围城 2》由 Blue Castle Games工作室开发，是创意游戏《丧尸围城》系列的正统续篇新作。游戏二代以前作数年后丧失仍旧肆虐的美国本土为舞台，玩家将扮演主角前摩托车障碍赛冠军Chuck，在物欲横流的幸运城展开求生之旅。

推荐人群
- 重口味玩家，你懂得；怪蜀黍；
- 丧尸体裁爱好者；
- 对现实不满者；
- 追求感官刺激的玩家

说实话，我玩这游戏一个最大的感受就是一个字——累！在游戏中我们不仅要保证自己能存活到最后，还要去救出成批成批的幸存者把他们带到安全屋，最重要的是我们绝对不能让心爱的女儿发生变异，而最后赶来的救援部队又这么废柴，真相又只能靠我们自己去发掘。这整整三天三夜，不吃不喝的还要解决这么多事，一般人绝对受不了，所以我怀疑主角Chuck也是一名生化改造试验品。

如果说前作给人的印象是爽快，那么本作除了爽快之外，还有“恶搞”。这一作可以使用的工具非常多，而且可以自制，这是最有意思的地方。可惜武器都有寿命，看着精心制作的道具马上就要报废，心里当然不爽。好在道具种类繁多，不断开发新的武器也是很大的乐趣。另外，服装的恶搞就有点恶心了……一个大老爷们儿穿三点式，这个实在太有视觉冲击力了！

我个人感觉本作和前作相比变化不算太大，不过主角的长相总算能让我接受了，这点很重要（点头）。另外武器合成方面真的很有趣，看似完全不相关的两件东西居然可以合成强力的杀敌兵器，每当找到什么稀奇古怪的东西我都会幻想一下它的衍生物，另外一点既然是CAPCOM的游戏，恶搞是一定要有的啦，看着主角穿着芭蕾舞女演员的衣服看僵尸，顿时无语。

这是一款和时间赛跑的死亡游戏，这次的变装秀很给力啊，怪不得肥皂一直霸着机器不撒手，还做出一副“虽然不是很喜欢玩但是为了做攻略但是也只好勉为其难”的样子，差点就被骗了，别说，这家伙和主角还真有点儿像，所以每次我玩儿的时候，过一会儿就故意让僵尸把主角给咬死做出一副“啊，又没躲过去”的遗憾表情，然后再交给肥皂，哇卡卡卡卡。



32分

## 黑豹 如龙新章



PSP

SEGA
2010年9月22日发售 1人
动作冒险 17岁以上

《黑豹 如龙新章》是继承《如龙》系列特色的PSP新作，以“少年”与“暴力”为主题，同样以繁华花街神室町为舞台，故事叙述了18岁暴力少年右京龙也在屡次惹事生非而被退学之后，某次他大胆抢劫地下钱庄，却不慎杀死了东城会干部而卷入了黑帮争斗。

推荐人群
- 热血格斗派；
- 硬派纯爷们；
- 想体验黑道生涯的玩家；
- SEGS铁杆支持者

游戏承袭《龙如》系列的一贯特色，玩家将在神室町中自由探索，抛开主线任务不谈，游戏中的诸多小游戏就已经令我很开心了，譬如说抓娃娃、保龄球、唱K等都极具可玩性。而且游戏中的格斗招式多种多样，完全可以说是历代之最。不过游戏中唯独缺少了最重要的代步工具——出租车，这样就使玩家的大量游戏时间浪费在了跑步上，时间长了难免让人感到枯燥。

PSP的机能无极限啊！《黑豹》绝对是这段时间PSP上最值得玩的游戏！我强烈盼望某汉化小组能开这个坑……战斗系统很赞！要是招数再丰富一点，真的可以当成格斗游戏了！本作的各个方面基本没有因为登录掌机而缩水，顶多就是细节上稍微偷懒，最明显的就是唱卡拉OK的时候，原先的节奏小游戏取消了，改为狂点按键……掌机可是不能换手柄的啊！！

如龙就是如龙，即使在掌机平台上依旧出色，水粉画风格的过场冲击感十足，战斗系统变化很大，流派设定使得战斗更加多样，闪避格挡也很有感觉。音乐方面电子风格的片头加上动感十足的BGM，很适合本作风格。不足之处在于小游戏虽然依旧很多，但玩法规律过于单一，还有就是主角那雷人的声优实在太煞风景，不过整体来说绝对值得像我一样收一张正版。

随正版游戏附赠的小册子上，名越制作人这样写道，“这款游戏绝对不是宣扬暴力的游戏，只是为了教男孩子们知道，什么是勇气什么是义气……”好吧，占游戏80%以上的格斗场面真的还是很不错的，各种武学天赋秘很有点儿武林门派的味道。据宇多田说，内个刚刚出道的主角声优是本作最大的败笔，既然不是宣扬暴力，为什么总是一副狠狠的黑道腔调呢。

# 研究中心病历：

古有廉颇登门负荆请罪将相和，今有肥皂斗胆背杖服错求原谅。话说由于为了维护世界和平，上期肥皂与编辑部众人被紧急征召前往致远星来抵抗星盟的残酷入侵。就算在咱惨烈的战火下，咱们闯关族的精神食粮也不能停不是，于是那天夜晚我在战壕里一个没留神就把游戏的评分给改错了。就此，我向各位读者大大郑重保证，下次就算星盟把刀架在我脖子上也绝不会再把游戏评分算错了（泪目中……），先将上期评分在此更正一下：《光环 致远星》总评定：39分；《口袋妖怪 黑/白》总评定：36分；《蜘蛛侠 破碎维度》总评定：27分；《蓝色妖姬骑士团》总评定：31分。

最近发现自己木讷的不行，话都说不利索了，从旁人含糊不清的问路到听朋友讲话我都不知道应该给什么样的回应，最多就是点头，完全没了昔日那股够“二”的模样。自问，结果还是沉默。这样的我要是被当初的自己看到，肯定是要被嘲笑的。爷们儿，都站直了，别趴下！

## 评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者

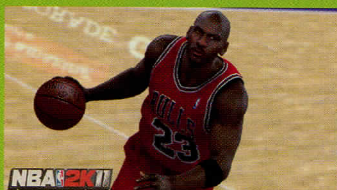

24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

---

**31分**

## NBA 2K11



X360 PS3

2K Sports
2010年10月5日发售 1–2人
体育运动 全年龄

《NBA 2K11》的整体风格和前几款作品不同，游戏的操作和系统都有更新更高的突破。玩家在篮球场需要有更高的战术性和洞察力。加入的全新游戏模式“The Jordan Challenge”当中收录了篮球之神乔丹的经典比赛，玩家可以切身体验乔丹的传奇生涯。

**推荐人群**
NBA球迷；
乔丹死忠；运动派；
追求超高拟真感的玩家；
等不及NBA新赛季开幕的家伙们

篮球之神米高佐敦在退休这么多年后终于又再次重返赛场了，当然，只是在游戏里，不过这已经让众多NBA老球迷们感动不已了。话说当洒家控制乔丹、皮蓬以及罗德曼的经典铁三角再次征战赛场时还真是让我内牛满面。不过本作为了追求更高的拟真度而使进攻更加艰难，虽说制作商的意图是想让玩家的打法能更具战术性，但相应的这种改动也使游戏一贯的爽快性下降了不少。

乔丹的回归是本作的最大看点，喜欢乔丹的玩家会从这款游戏中找到很多过去的记忆。当然，如果你没看过乔丹打篮球，那么这款游戏的乐趣就大打折扣了。本作中收录了几支经典篮球队，里面的老队员不乏超级巨星。而重现当年经典比赛的各个挑战模式，相信是70、80后玩家的最爱，那些经典的压哨球和逆转投篮仿佛让时间回流了20年！一句话：乔丹饭必备！

记不清从什么时候开始我从EA转投到了2K阵营中，说实话这几年两家公司的篮球游戏对比十分明显，这次的2K11更是拉来了篮球之神助阵，这想不支持都难啊！不过游戏缺点也很明显，最要命的就是进攻犯规，这东西难道被游戏制作人忘记了吗？为什么我玩这么久都没有见到个进攻犯规的，看到网上很多朋友都在说这个问题，看来2K SPORTS要反省了~

姚明终于复出了，不过第一场比赛之后就有人做出“以后再无可能战胜霍华德”的言论，顶级篮球比赛中其实大家的实力只是在伯仲之间，相对而言，选手之间的气场到成为左右胜负的关键，比如公认的最强烈气场拥有者乔丹、第二气场拥有者丹尼斯罗德曼，绿衫军永远的精神领袖“大鸟”拉里伯德，联盟最好的小前锋斯科特皮蓬，这次都出现在2K11中。

---

**32分**

## 英雄传说 零之轨迹



PSP

Falcom
2010年9月30日发售 1人
角色扮演 12岁以上

《英雄传说 零之轨迹》是系列累积销售套数超过 90 万套的系列续篇作品，本作除了追加战斗系统的新功能之外，还具备了经过细致描绘的多彩地图场景等特色，玩家将在此展开“颠覆 RPG 概念式”的壮大冒险故事。

**推荐人群**
日式RPG爱好者；
系列一贯支持者；
有日语基础的剧情派；
画面唯美派

游戏承袭了《零之轨迹》系列广受好评的“AT 战斗系统”并加以强化，对于场景和地图的刻画比起以前也要细致不少，最值得一提的是本作的支线任务相当丰富，任务设计也很好的契合了掌机的便携移动娱乐性，完成任务所需时间和任务难度适中，不会让人感到枯燥。不过本作的人设变化实在不敢让人恭维，所以游玩的时候一定要淡定，长相什么的其实都是浮云。

实在挑不出多大毛病，但也没有多少地方令人感到惊喜，大概日式RPG给人的感觉就是如此，要是能看懂剧情的话就再加1分，希望有人能汉化本作……这个游戏的人设不错，配音也很好。战斗和前作一样是在地图上遇敌，根据排头角色不同，攻击方式也不同。战斗系统增强明显，指令+即时使得战斗节奏加快，效果也比较华丽。本作支线任务不少，可以消磨时间。

话说我也是这系列的忠实玩家了，不过只玩过PSP版的，PC版只看过室友玩。本作在万众期待下华丽登场，游戏的可玩性依旧很高，丰富的任务和新增的称号系统更加增加了游戏性。不过不知道是不是我的审美问题，看惯了前几作的人设风格之后实在是接受不了本作的变化，游戏是看到那么成人向的琳，顿时崩溃！我宁愿不看她的大头像！请赐予我神圣的马赛克吧~

嘿真棒，正统RPG重出江湖，不过时至今日喜欢这类传统RPG游戏的玩家一定锐减了吧，随着生活节奏的加速，大家一定都转行去玩光环、战争机器去了，默哀……我方的脸谱是清一色的大众脸，万年不变的指令系统，顽固不化的复杂对话，不过不知为什么玩着玩着就想起了以前的美好时光，难道是挂掉之前的走马灯回忆？于是赶快关掉机器，洗洗睡了。

---

**32分**

## 恶魔城 暗影主宰



X360 PS3

Konami
2010年10月5日发售 1人
动作 17岁以上

《恶魔城：暗影主宰》是老牌经典《恶魔城》系列的首款高分辨率次世代平台新作，游戏叙述地上联盟与天界受到了邪恶“暗影主宰”的威胁，与吸血鬼猎人贝尔蒙特家族有关联的“光明兄弟会”成员圣骑士加百列从而踏上了救世之旅。

**推荐人群**
恶魔城系列死忠；
收集癖患者；
战神类动作游戏爱好者；
大叔控

毫无疑问，无论是从操作手感还是从游戏画面来看，本作都是《恶魔城》3D化作品中最为优秀的。不过唯一的问题就在于这款游戏玩起来不像《恶魔城》了，倒是像一款《战神》的优秀模仿作品。这款游戏在视角方面存在有一个硬伤，在固定视角下玩家会莫名其妙遭到画面外敌人的攻击。不过看在厂商如此的制作诚意上，《暗影主宰》还是一定要玩滴。

虽然我更喜欢2D版的《恶魔城》，虽然我觉得这款游戏实在不像《恶魔城》，但我不得不承认这是一款好游戏。画面很漂亮，虽然玩了一章多还是没有看到标志性的“城堡”。人物的外观比较粗犷，除了鞭子之外，实在看不出和这个系列有关。除以上之外，手感一流、场景设计独到、BOSS战精彩、解谜要素设计合理、游戏流程很长……就当它是个完全的新作吧。

给这游戏打分真的很纠结，一边是我喜欢的恶魔城一边是无法接受的改变，用小沛的话说不能把这游戏当做恶魔城来玩，这样就是一款好游戏，可这明明就是恶魔城啊！个人认为恶魔城就适合之前2D的风格，复杂的迷宫丰富的收集要素，这些变成3D之后感觉就变味了，不过好在本作流程够长，动作也很帅气，加上扣着KOJIMA大神的马甲，咱就支持一下吧！

真的很棒！非常不错的游戏！——这句对恶魔城的评价已经成为小沛的口头禅，于是怀着试一试的心情展开了冒险之旅，于是咱发现了一个秘密，原恶魔城创作团队中混入了奇怪的大叔控、背景画师眼中缺失，证据就是主角变成了一个满脸胡茬儿的大叔，而战斗了很久也根本见不到城的影子，身为大叔的小编对大叔控创作团队的留言是：“非常棒所以请继续努力”

# NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

# 新作游戏发售表！

## Game Release List

本着全心全意为读者服务的精神，从本期开始，发售表将删去鸡肋的文字推荐部分，加入更多的游戏情报，另外也会加大字体来照顾眼神儿不济的你和你的眼睛、他和他的眼睛、她和她的眼睛……来自二次元的他和她，就这样在一本游戏杂志不起眼栏目的开篇介绍中相遇了……好吧，请大家把自己的思绪从无码的二次元拉回来，关注他和她发展的读者，我们下期发售表再见。

### PS3 PlaysSation3

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 07日 | 剑、魔法与学园3 | RPG | Acquire |
| 07日 | 剧场版超时空要塞F虚空歌姬 同捆版 | BDG | NBGI |
| 14日 | 荣誉勋章2010 | FPS | EA |
| 14日 | NBA2011 | SPG | 2KSports |
| 21日 | FIFA11 | SPG | EA |
| 21日 | 阿卡雷斯特战记2 | SRPG | Idea Factory |
| 21日 | 火影忍者 疾风传 终极风暴 2 | FTG | NBGI |
| 21日 | 功夫滑仔 | SPG | SCEI |
| 2010年11月 | | | |
| 3日 | GT5 | SPG | SCEI |
| 11日 | EA SPORTS 综合格斗技 | FTG | EA |
| 11日 | 真·三国无双Online-苍天乱舞 | ACT | KOEI |
| 11日 | 龙珠-怒气爆发2 | FTG | NBGI |
| 18日 | 肉弹 | ACT | SCEI |
| 18日 | 无限回廊-光与影之箱 | AVG | SCEI |
| 未定 | | | |
| 未定 | 真女神转生 | RPG | Atlus |
| 未定 | 和风剑术 | 未知 | 元气 |
| 未定 | 仁王 | 未知 | KOEI |
| 未定 | ICO | ACT | SCEI |
| 未定 | 旺达与巨像 | ACT | SCEI |
| 未定 | 魔界战记3 | SLG | 日本一 |

### 3DS 3-D-S

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 未定 | | | |
| 未定 | 超级街霸 | FTG | CAPCOM |
| 未定 | 生化危机启示录 | AVG | CAPCOM |
| 未定 | 真·三国无双 | ACT | KOEI |
| 未定 | 战国无双3D | ACT | KOEI |
| 未定 | 忍者龙剑传 | ACT | KOEI |
| 未定 | 死或生次元 | FTG | KOEI |
| 未定 | 超级猴子球 | ACT | SEGA |
| 未定 | 索尼克 | ACT | SEGA |
| 未定 | 星际火狐64 | STG | Nintendo |
| 未定 | 任天狗+猫 | SLG | Nintendo |
| 未定 | 纸片马里奥 | RPG | Nintendo |
| 未定 | 新·光神话 | 未定 | Nintendo |
| 未定 | 高达 | 未定 | NBGI |
| 未定 | 超级机器人大战 | SLG | NBGI |
| 未定 | 龙珠系列 | 未定 | NBGI |
| 未定 | 牧场物语3D | SLG | MMV |
| 未定 | 雷顿教授与奇迹的假面 | AVG | Level5 |

### NDS Nintendo Dual Screen

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 07日 | 王国之心 重新编码 | ARPG | SQUARE ENIX |
| 07日 | 天下一★战国爱人 | AVG | Rocket Company |
| 14日 | ★银河铁道999DS | AVG | culturebrain |
| 14日 | 东京黄昏破坏者 禁断之生贽帝都地狱変 | AVG | Star Fish |
| 21日 | 强袭魔女2治愈治疗致松软 | AVG | 角川书店 |
| 28日 | ★黄金太阳漆黑黎明 | RPG | Nintendo |
| 28日 | 天空机器人 | ARPG | NBGI |
| 28日 | 扎古和奥布拉的神奇游乐园 | AVG | KONAMI |
| 28日 | 可爱小猫DS3 | SLG | MTO |
| 28日 | 猫狗动物医院 | AVG | columbia |
| 2010年11月 | | | |
| 3日 | 光辉物语 | RPG | Atlus |
| 4日 | 根性小学生DS | ACT | NBGI |
| 11日 | 手工妈妈 | PUZ | Office Create |
| 11日 | 尖顶帽与魔法之店 | SLG | KONAMI |
| 11日 | 宠物蛋之变身大挑战 | PUZ | NBGI |
| 18日 | 维新之岚 疾风龙马传 | SLG | KOEI |
| 18日 | 索尼克色彩 | ACT | SEGA |
| 25日 | 可爱小猫DS3 | SLG | MTO |
| 25日 | ★超级机器人大战L | SLG | NBGI |
| 25日 | 历史大战天下第一大混战 | SLG | SEGA |
| 未定 | | | |
| 未定 | ★沙迦3时空的霸者 | RPG | SQUARE ENIX |
| 未定 | 马里奥VS金刚 | ACT | Nintendo |

### XB360 XBOX360

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 7日 | F12010 | SPG | Codemasters |
| 14日 | NBA 2K11 | SPG | 2KSports |
| 12日 | 荣誉勋章2010 | FPS | EA |
| 19日 | 特洛伊无双 | ACT | KOEI |
| 21日 | 火影忍者 疾风传 终极风暴 2 | FTG | NBGI |
| 21日 | FIFA11 | SPG | EA |
| 28日 | 神鬼寓言3 | RPG | Microsoft |
| 28日 | 车轮之国-向日葵少女 | AVG | 5bp |
| 2010年11月 | | | |
| 11日 | EA SPORTS综合格斗技 | FTG | EA |
| 11日 | 龙珠-怒气爆发2 | FTG | NBGI |
| 20日 | 用身体回答的新型脑锻炼 | AVG | NBGI |
| 20日 | 索尼克色彩 | ACT | SEGA |
| 25日 | 怒首领蜂大复活 | STG | Cave |
| 未定 | | | |
| 未定 | 重铁骑 | SLG | CAPCOM |

### PSP Playstation Portable

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 07日 | 剑、魔法与学园3 | RPG | Acquire |
| 07日 | 加奈～妹妹～ | AVG | Cyberfront |
| 14日 | NBA 2K11 | SPG | Visual Concepts |
| 14日 | 秋之回忆6 Next Relation | AVG | 5pb. |
| 14日 | ★阿尔卡纳之主 | ACT | SQUARE ENIX |
| 21日 | FIFA11 | SPG | EA |
| 28日 | 乃木坂春香的秘密同人志 | SLG | ASCII |
| 28日 | 战极姬2岚-百华 | SLG | SYSTEM WORKS |
| 28日 | 初音岛1&2：携带强化版 | AVG | Circle |
| 28日 | 娇蛮之吻2学期Portable | SLG | REVONET |
| 28日 | 灵武战记 | SRPG | 日本一 |
| 28日 | 真·恋姬梦想-三国志演义魏篇 | AVG | Yeti |
| 2010年11月 | | | |
| 11日 | 恋爱番长 | AVG | IDEA FACTORY |
| 11日 | ★皇家骑士团命运之轮 | SRPG | SQUARE ENIX |
| 11日 | ★战神-斯巴达之魂 | ACT | SCEI |
| 18日 | 实况足球2011 | SPG | KONAMI |
| 18日 | 罪恶少女 | RPG | 日本一 |
| 18日 | 小小破坏者 | AVG | PROTOTYPE |
| 25日 | 雅恋-MIYAKO | AVG | Idea Factory |
| 25日 | 真·恋姬梦想-三国志演义蜀篇 | AVG | Yeti |
| 25日 | 强丸伦巴希望学园与绝望高校生 | AVG | Spike |
| 25日 | 武装之心 | RPG | Hamste |
| 25日 | 粉彩铃音 | RPG | 5pb |
| 25日 | 王者天下-一骑斗千之剑 | ACT | KONAMI |
| 未定 | | | |
| 未定 | 我的妹妹不可能这么可爱 | AVG | NBGI |
| 未定 | ★勇者30秒 | RPG | MMV |
| 未定 | 御姐玫瑰特别版 | ACT | D3P |

### Wii W-i-i

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 2010年10月 | | | |
| 14日 | ★毛线卡比 | ACT | Nintendo |
| 21日 | 大家来冒险家庭训练机 | SPG | NBGI |
| 21日 | 末路英雄2 | ACT | MMV |
| 2010年11月 | | | |
| 11日 | 人生游戏-快乐家庭 | PUZ | Takaratomy |
| 18日 | 索尼克色彩 | ACT | SEGA |
| 未定 | | | |
| 未定 | 勇者斗恶龙X | RPG | SQUARE ENIX |
| 未定 | 大圣王 | STG | Star Fish |
| 未定 | 火影忍者 疾风传 终极风暴 2 | FTG | NBGI |
| 未定 | 卡拉OK | MUG | Hudson |

## 繁华过后是一片狼藉

东京电玩展的热闹过后，游戏玩家的关注都集中在了3DS的消息上，纵观10月以后的新游戏，大部分都是以炒冷饭为主，NDS的黄金太阳、超级机器人大战、索尼克、沙迦3，PSP的皇家骑士团、战神斯巴达之魂（日版），PS3的真三国无双，360的NBA2011、怒首领蜂……从日本游戏的喉舌FAMI周刊上似乎也可以看出一点儿端倪，正值东京电玩展令游戏热度火爆的923期的封面居然刊登了与游戏完全无关的AKB48中的3人组合，而且iPhone的游戏广告也在封3位置出现了很久，这些细节部分是否都预示日本的游戏市场进入了冰河期？3DS的游戏大作公布了一堆，不知各大社是否已经把精力都集中在3DS的游戏上了。10月和11月，几款galgame和动画改编游戏对重度宅男们还是有一定诱惑的，比如在日本比较受欢迎的小说"我的妹妹不可能那么可爱"PSP版，当然发售日还是未可知。

最后一个劲爆点就是10月14日银河铁道999DS版的发售了，众所周知这部动画是日本的一个象征，但是作为游戏上市也只能证明岛国的坟已经挖到姥姥家了。不管是时尚性还是游戏便携方面，iPhone对日本掌机的冲击都是不言而喻的，在西方游戏文化的冲击下，日本游戏界内部是否还要挑起硬件大战？虽然目前还没有硝烟弥漫，但未来2个月对整个游戏业界都是令人窒息的。






# 郑重向您承诺：

## 更高星级认证；更多购物保障

| PS2 | PSP GO | PSP3000 | NDSI | PS3 250G | 360 120G | Wii | NDS LITE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 900 北京鼎好 | 1600 北京报价 | 1700 北京鼎好 | 1200 北京报价 | 2490 北京报价 | 2400 北京报价 | 1760 北京报价 | 750 北京鼎好 |
| 900 上海报价 | 1600 上海报价 | 1550 南京阿童木 | 1200 上海报价 | 2500 上海报价 | 2400 上海报价 | 1780 上海报价 | 800 上海报价 |
| 900 广州报价 | 1600 广州报价 | 1900 广州报价 | 1220 广州报价 | 2480 广州报价 | 2350 广州报价 | 1750 广州报价 | 800 广州报价 |

| NDSILL | PS3手柄 | 360手柄 | Wii手柄 | Wii经典手柄 | Wii平衡板 | iDSI | 16G 记忆棒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1500 北京报价 | 350 北京报价 | 370 北京报价 | 420 北京报价 | 150 北京报价 | 600 北京报价 | 1240 北京报价 | 400 北京报价 |
| 1490 上海报价 | 350 上海报价 | 350 上海报价 | 400 上海报价 | 120 上海报价 | 650 上海报价 | 1220 上海报价 | 380 上海报价 |
| 1520 广州报价 | 350 广州报价 | 350 广州报价 | 390 广州报价 | 130 广州报价 | 630 广州报价 | 1220 广州报价 | 380 广州报价 |

**●游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年10月31日。本版广告联系电话:010-64472729转401

**●商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

**●消费者须知**

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

### 南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1380元 ★PSP3000主机：1050元

★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元

★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元

★XB360（双65纳米)主机：1760元 ★PSP GO主机：1580元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008

★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

### 本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以登陆电软官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame里面的龙哥热线，我们将为您的购机计划提出合理建议。

### 北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元
★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元
★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元
★PS Ⅱ 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
★NDSILL套机：主机+电源+触摸笔+2G内存+烧录卡+贴膜+水晶壳+挂绳+游戏：1600元

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C
★乘车路线：5路、122路、49路、 410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041或1048717652

# とある赤銀の偽紅魔館スカーレット



大家好，又到了每期一度的红魔馆时间，本期换了LOGO，魔法禁书目录×科学超电磁炮的风格，不知各位感觉如何呢？顺便附上LOGO的在线制作的网址（http://to-a.ru/），喜欢的同学可以自己去DIY一下。回头想想红魔馆已经出到了第7期，纵观以往的内容，言之有物的大概也就是最初的两期EVA同人ReTake特辑和后来的初音小攻略、伪科普教室，再有283的RG元祖高达的图赏可以看一下，其中推片区虽然差不多一直都有，但是介于篇幅问题似乎也无法做到预想的效果？而这红模馆也是由于篇幅问题，最重要的大图几乎很少能满足地放出来。唔……这样下去不行呢。而究竟要怎么改变，似乎更是一个令人困扰的问题。纠结中……

| GAME SOFTWARE GS | 游戏名称：赤银的红魔馆 | | 2010年10月1X日 | |
|---|---|---|---|---|
| | 伪宅大杂烩 | Dr.赤银 | 随电软附赠 | 伪宅版 |
| | 铜版纸 | 无限制 | 2Page | 惊悸的全年龄 |

## とある偽宅の紅模分館（カンプラホ）

不知为何“红模馆”似乎有取代红魔馆其他内容成为主角的趋势，虽然制作模型还是很愉快的，不过因此而耽误杂志其他内容制作的时间似乎又是得不偿失了？不知大家怎么认为呢。当然，没有极大多数人反对的话应该还是会继续的。

本次为大家介绍的是高达SEED外传中的“红色异端高达”和UC中的“新安洲”。先从“红异”说起吧，作为SEED官方外传Astray中的机体，最大的特点想必就是那鲜红的机体颜色和主武器Gerbera Straight和Tiger Pierce两把日本刀（也就是名刀“菊一文字”和“虎彻”的英译名，不过这种山寨感是什么？）以及本次MG中特有的装备——可变形大剑“Tactical Arms II L”这个可是连PG中也没有的装备哦。（给还不清楚高达模型分类同学注解一下：MG为Master Grade大师版模型，比起简洁为主的HG具有更复杂的结构和更强的可动性[前期及后期部分机体除外]，而PG为Perfect Grade完美版模型，比例1:60可以说是大型级的了，比起MG还要更加严谨细致的内构和复杂的零件群，是最高级、最华丽一类模型的代表。）话说回红异的大剑，作为武器具有弓和剑两种形态，而作为装备则有Δ（delta=德尔塔，或许写作δ大家会更熟悉些，记得中学数学和物理中似乎是老朋友了）和V（比器V感觉更像X？毕竟还有两只小脚在下面），以及飞行喷射器（这个和弓形态其实可以算一种）三种形态，实在是很大程度满足了赤银这种换装变形控的趣味。而且大剑、斩舰刀等也可以算是萝卜控的一种浪漫了，一句话简直太给力。再说建模与可动性，作为今年二月刚刚推出的新机体（刚刚？半年以上了也算刚刚？）嘛，比起去年3月的PG红异来说已经很新了，吸收了PG版的优点加以改良，或许有些人会说它是缩水版PG，但作为MG已经可以说是达到一定的高度了。











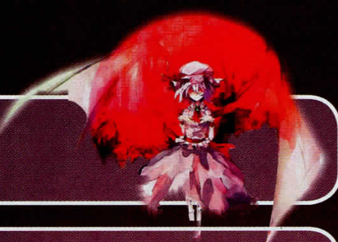




接下来说新安洲，日文名字是**シナンジュ**=sinanju，读起来更像是“西南洲”才对。不过既然大家都管它叫“新安洲”，我们也跟着大家一起错好了。不能不说新安洲是我见过的MG模型中最为鲜艳、华丽、帅气的一只了，组装过程也相应的很满足。尤其是胸部、四肢的黑金纹样粘贴的部分，之前完全没想过纸质贴纸竟然也能达到这种华丽丽的黄金效果，着实令人意外。而且从大小来看，竟比之前有些超规模的独角兽竟然还大上一圈，无论从内构细节细致程度、可动部件之多、大小、华丽程度上来讲，绝对可以称得上是一只小PG了。当然价格上也是比其他MG大一圈的450RMB，但此物绝对是物超所值啊。



# 红模新闻眼



## PG高达新作“强袭自由”发售日确定

距离09年11月的上一作PG高达模型OO Raiser已经过去了近一年，新的PG传说终于公布了发售日期定为今年12月。采用多种新技术的强袭自由由于其龙骑兵浮游炮展开后的大小，将成为PG史上的最大机体。




【付属品】盾牌、光束军刀×2、光束步枪×2、MMI-M15E“旗鱼3”磁道炮（腰部）×2、超级龙骑兵浮游炮系统光翼×8、专用支架（台座）

【商品内容】板件×55、组装说明书、解说书、头部用LED一个（LED用卡子和电池夹）、弹簧×8，贴纸等。

- 发售日：2010年12月
- 对象年龄：15岁以上
- 包装盒尺寸：600×400×180mm
- 电池：LR41×2个（需另外购买）
- 售价：26250日元（含税，国内可买到打折后大概在1700上下）

## MG新作RGZ-95 ReZEL预定10月底发售

发售日：2010年10月31日
机种：量产机
系列：Gundam Unicorn
JAN号：4543112652980

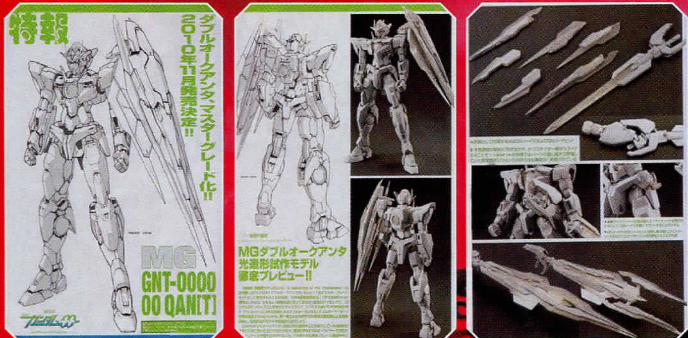


OVA动画『高达独角兽(Gundam Unicorn)』第一话中Londo Bell战舰Nahel Argama所搭载的主力可变量产机RGZ-95 ReZEL继HG化后紧接实现MG化。

RGZ-95 ReZEL（里泽尔）作为联邦军与Jegan（杰刚）通用部件化成功后的量产型可变MS，是作为尖端机被搭载于精锐部队Londo Bell旗下。本次套件使用Zeta Gundam Ver2.0的骨架，继承了其高可动性。同时采取简单的变形机构，忠实原著完成由MS向MA的变形过程。搭载了包括MEGA粒子炮在内丰富的武器系统，在1:100的比例下，显得更加直观和美感。另外，附送的小人有驾驶员和士官两种形态。

## 下一作MG剧场版OO Q确定11月发售

9月18日公映的高达OO剧场版的人气尚未退却，BANDAI就公布了其中的变态主角机MG化的决定，现已公布了模型的试作版白模。剧场版中近似无敌的左肩组合变形大剑粒子炮得以完全重现，喜欢这款作品的朋友请勿错过哦~




# 宇多田模型教室

### ——第一讲：水口

这个题目很奇怪，为什么宇多田会出现在这里呢？好吧接下来让我为大家介绍一下本栏目的嘉宾——宇多田小姐！

宇多田：人家是男的！

赤银：好吧好吧就当你是男的好了。

宇多田：什么叫当！就是！

赤银：这里我们请到了海K同学作客红模馆，目的只有一个：就是为大家普及一下模型制作的知识和技巧。

宇多田：（呃……异议被无视了orz）那么，作为嘉宾我需要干什么呢?

赤银：这个很简单，海K你不是新买了一个处女模吗?

宇多田：喂喂喂！婶妈跟神马啊！？

赤银：第一次买的高达模型吧?

宇多田：呃……是啊。SEED的无限正义。

赤银：组装过程中遇到过什么问题没？这里我可以为你解答一下，顺便也为其他拥有同样问题的模友们提供一下帮助嗯。

宇多田：（貌似又被无视了）问题嘛……就是有的地方零件不能很好的组合在一起呢。有多余的尖尖好难看。

赤银：我看一下，嗯……你这是水口还没做嘛。没做水口就会这样嗯。

宇多田：水口？那是啥米?

赤银：就是把零件从模板上剪下来的时候，留在零件上的不需要的部分。一般应该用笔刀小心削平或是用细砂纸仔细打磨掉就好了。

宇多田：笔刀……细砂纸……这都是什么啊，这些高级的工具我没有哎。

赤银：入门的话用美工刀代替笔刀也是可以的，而砂纸的话要求比较高，如果不是太追求细节的话可以先不做，像我就追求简约没有做打磨这一项。

宇多田：是你懒吧……

赤银：唔……看来有必要我们下一期做一下简单的入门工具介绍呢。工具的具体使用方法和水口处理也在下期详细介绍吧。那么这期宇多田教室就到这里，大家下一讲再见。

宇多田：喂，这就完了吗！？为什么是宇多田教室！？呃……又被无视了orz



宇多田的无限正义（摄影：赤银）







好吧~今天的红魔馆就到这里。本来还想再写点推片的，可是排版试了一下已经完全没有空间了~汗。嘛，等下周十月新番开播之后再来为大家分析审评好了。最后来放一张时空乱入版图赏，其实还有好多精彩的艳照实在没地方放了啊啊啊~也等下期好了。

那么各位后会有期。

# 呀呼嘿嘿 依呼呀嘿 系列

## ——“教授帝”森昭雄与《游戏脑的恐怖》②

□文/蔬菜汁

### 上集回顾

敬爱的各位读者朋友，大家好，没想到这么快就又见面了，那么可能有的读者是第一次看到这本杂志、这个专栏，所以在正文开始之前有必要把上集的内容做一回顾，那么有必要提醒大家，小编的脑子里绝对没有“这样一来就可以光明正大的敷衍字数了”这样的想法。

上集中，对日本脑**砖家**森**老湿**的德、行做了简单的介绍，包括森“《俄罗斯方块》是俄军方的秘密武器”、“经常玩游戏会变成早年性痴呆”等看法，那么还有中国台湾的学者对森的做法提出的抗议，以及日本学术界挤兑他的研究是伪科学等等，上集的文字中还包括一小段儿森老湿天朝访谈录和一小段儿关于“有瘾的少年才是中国的希望”这样一个报摘。友情提示：错过的读者必须领悟“摆出一副**死气掰咧**的架势”这样一个隐藏技能，才能从报摊儿老板那里买到上一期杂志，否则内老板一定会用“没了”、“真没有了”、“卖光了”这样的话来敷衍你，因为上期的杂志太给力了，可以触发某些人体内的荷尔蒙加速分泌（伪）。

### 写在正文之前的话

看到这个邪恶标题的读者一定在心里嘀咕了，“喂，乃这家伙还在想法设法凑字数儿吗！给咱差不多一点！”，不过这次要说的可不是废话。第一期的专栏刊登以后，有很多热心的读者通过小编自爆的扣扣号联系到了在下，16岁网名是**“笨猪”**的广东读者说，“我对PS3出《旺达与巨像》很**鸡动**……唉不行，和偶像说话心里太鸡动不知道说啥，我看电软十年了你知道不？够铁杆吧？我现在上高二，够铁杆了吧？不行，太鸡动了吃个饭先！”，那么菜汁的回复是，旺达与巨像真的是好游戏，这不是内种坑爹游戏，是游戏团队们花了心血、洒下了鼻涕眼泪头皮屑眼屎混合做成的，即使生活苦到每天都吃不放调味料的小浣熊干脆面也完全没有关系（大误），总之菜汁和“笨猪”你一样很期待（少年，改个起码响亮一点的名字吧喂！）；乃根本就是通篇的口辟啊，什么“够铁杆吧？”什么“鸡动”吧，现在的少年都流行写字带口辟吗？**【皱眉】**，另外，“笨猪”你和电软同岁呢，它今年也16岁了哦，还有你通篇都没提到咱的专栏啊喂，乃是来搭讪的吗？**【白眼】**。18岁未署名地址网名是“忧雨”的读者说，“嘎嘎嘎，本期不错，汁汁继续加油，向小沛要两倍稿费，很久没再电软上看到这么好的企划了，发扬大体重点字的传统，要更嗨起来！”正在敲字的小编其实在咧着嘴呵呵傻笑呢，哇卡卡卡卡，就是说啊，喂，小沛乃这家伙快拿两倍的稿费来【伸手】，在这里要告诉读者的是，小编们不管是写专栏还是写攻略什么的都一样拿死工资，并没有稿费，不过我们会努力地写下去，就像在厕所里，即使拉不出来也会摆出“我不会输给你的！马桶！”这样的架势坚定不移地坐着，相信只要努力，就一定会有真实货料出来的，那么以前对我们抱有偏见的读者，小编要借这个机会和大家说，我们也会努力下去，至少不会输给（虽然拉不出来也一直埋头在厕所里的）你……阿咧？括号兄乃这次插嘴还真是及时啊。如果有需要和小编交流专栏、策划以及杂志相关的事情，欢迎随时联系，在这里还是很真诚地把扣扣留下：**85711797**



↑广州读者“笨猪”喜欢的游戏《旺达与巨像》，不过即将推出的后续作还没有确定发售日。

### 第一章 游戏中的脑波变化让人震精



↑让森老湿震精的游戏——《勇闯尸城》，CAPCOM的制作人什么的最讨厌了。

#### 第1节 社会上引人关注的TVGAME影响

（原文）“最近，根据报纸和电视中的报道得知，校园暴力事件直线上升。2001年8月25日的日本经济新闻早报刊登了一项文部科学省的调查，以前从来没有过暴力行径的学生突然失控的例子激长，发生校园暴力的学校有6231所，2.2%的小学、35.8%的中学、47.3%的高中都在此列。暴走、暴怒已经成为未成年人的象征，孩儿们缺乏自制力和交流能力，稍微有不如意的地方并不在言语上表现，而是直接大嘴巴招呼（误），失去冷静判断的行动力已经成为大问题。

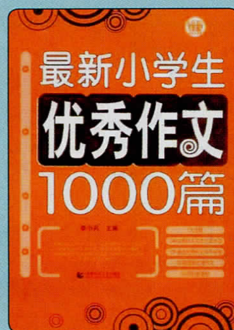
说到事情的责任，很多人对年轻人父母的价值观提出了疑问，有些教育学者认为，父母们一般都不对孩子进行指责。另一方面，暴力事件与电视游戏的关系也被提上议题，热衷于虚拟世界分不清与现实的区别，因为游戏中的暴力行为养成的攻击性格也成为被指责的要素。

最近发售的电视游戏像恐怖电影一样让人心生恐惧，为了不被敌人啃咬，进入每个屋子里获取武器一边杀死敌人一边前进（《丧尸围城》？），某位大学生用30小时一口气打穿了这款游戏，据说搞得非常疲惫，游戏画面甭儿真实，即使是成年人也留下了深刻的印象。正如有些砖家所言，现在引起世界大流行的游戏如果是年轻人暴走的主要因素，那么这将成为一个非常严重的社会问题。不管怎么说，这些推测到目前为止都是没有科学依据的，游戏可以提高人的注意力让人开心，如果真的只是这样的话就太好了。至少有从脑神经科学方面有深入研究的必要。”

《游戏脑研究》的原文暂时到此为止，此书的第1节中刊登了这样一个普遍的社会问题，就是校园的暴力事件，天朝也面临这样的问题，而且不光是天朝，美国也发生过多起校园枪击案，这类社会问题的成因是很复杂的，需要多方的努力与协调，而森老湿就强把这些社会问题跟游戏扯上关系，那么，路边儿上吐口痰、挖挖鼻孔是不是都会跟游戏扯上关系呢？**森长老~快收了神通吧！**

看出来了，老湿不擅写作，大部分都是复制粘贴的，我们天朝少年都笑了，我有作文课我自豪，您这作文搁我们这儿肯定得让老师瓷得的一边儿流鼻涕一边儿蹲地上画圈儿圈儿。30岁以上的哥哥们都会有记忆力减退的各种征兆这是宇宙不可违逆的10大定律之一（众：这是毛定律啊【掀桌】），那么50开外的森即使手捧《小学生作文1000例》也是理解不能的状态了，想象着大叔满是卫生纸的桌子上（你懂的），一边儿脑门儿流汗抓耳挠腮地敲打着键盘，一边儿吧唧着嘴眉头紧皱的唉声叹气，也真是怪可怜的……才怪，没事儿闲的**瞎贱招儿**的银，注定没有好下场，杂志前的各位读者，请您寻么寻么手边儿，找件儿趁手的东西，我数123咱们一块儿使劲儿丢他！1、2、3~“走着！”

过街老鼠人人喊打，这是我天朝的一句顺口溜儿，在日本也有这样类似的故事，某夜子闹不停，母无奈对子说，汝若不止、森叫兽必来抓汝，子听罢大惊，不语半晌后与母和好如初。




←我天朝是作文书横行的国度，《小学生作文1000例》更是让很多国外的老湿眼红。



## “教授帝”森昭雄相关雷人事件2

### 《成人的脑锻炼DS》相关

2007年2月，森在接受每日新闻社的游戏情报网站采访时说，“《成人的脑锻炼DS》与以前的按键游戏大不相同，因为加入了写的要素，所以可能对脑部有积极的影响，不过因为还没有进行试验，所以不知道与在纸上写的效果是否相同。也不能说所有的游戏都要否定掉！”这段发言是迄今为止森为数不多的对游戏肯定的发言。但是在2006年的演讲中，他曾说过“我绝不会玩《成人的脑锻炼DS》这样的游戏，小学生和中学生一旦玩上瘾就很难自拔，还是用纸写东西比较好，比起内游戏，还是去旧书摊买本小说读读的好。”要说明的有两点，这款游戏的购买层是20岁左右的玩家，并不是小学生和中学生；另一方面，2006年还对《脑锻炼》爱答不理的，第二年就转变口气大家称赞，很有借机上位的嫌疑。

《成人的脑锻炼DS》在我朝又被叫做《脑白金》，它的研发者是川岛隆太教授，川岛桑把自己的研究成果通过游戏这个平台传播的更远，让很多人受益，同样是教授，却走上了不同的道路，一个抛弃了**5番队队长**的伪装一心要收集那美克星的**龙珠**实现内裤全制霸的邪恶愿望口癖是**“怪兽黎最高”**，另一个闷在小黑屋里一边磨着内把斩魄刀一边苦练20倍界王拳要拯救全世界正太**小萝莉**口癖是“今年过节不收礼~不收礼不收礼，当则郎当、当当，送礼只送脑白金！脑~白~金！”美名扬啊美名扬。自古正邪不两立，即使是人送外号儿“日大最强悍**滋毛儿立**没有之一”的森，在站到川岛教授对立面不到一年之后，也感到体力不支、后背凉飕飕的、总觉得有各种人用各种方式在呸自己，于是，以游戏批评者自居的森对《脑锻炼》态度终于发生了180度的大转变，正义又一次战胜了邪恶，森一边儿叫嚣着“霸天虎~撤退！”一边儿撒丫子跑开了。



↑川岛隆太教授制作的脑锻炼游戏《成人的脑锻炼DS》，在天朝被称作《脑白金》。

### 对批评者的不满言论

2006年2月，京都大学的名誉教授久保田竞在某周刊上批判森“玩游戏时间长了会变成游戏脑”的伪科学观点，于是森做出了以下反击。

“京大的名誉教授对我进行了诽谤和中伤，京大接受了70亿日元，所以说了违心话，我是个科学家，我可以随心所欲想说什么说什么。”

注：森的言语中所说的京大收受70亿日元，指的是2006年2月，任天堂的原山内社长捐赠了个人资产的70亿日元，用来修建京都大学附属部的医疗大楼。

读者朋友们一定要冷静，保持理智的清醒头脑这时显得尤为重要，在何时何地我们都要牢记，**“谴责”**是我们的武器、“河蟹”是我们的座右铭，如果你现在心中充满憎恨马上就要触发**“拿板儿砖拍丫”**的隐藏能力，那就赶紧就近寻找存档点儿，洗洗睡吧，河蟹一切不河蟹因素，接受了日大援助金的森、每次来天朝演讲都下榻在小发廊周边的森，绝对是个慈眉善目的老爷爷绝对没有错的说~！【咳咳】（干呕1分钟）。



## 书摘——“活着，并且不撒谎”

本次的书摘节目主要针对强势的学者群体与相对弱势的游戏玩家团体，选取了一篇1974年刊登于《华盛顿邮报》的文章，作者是一名民主战士，希望玩家朋友们能从本文中寻找灵感，在生活中坚持自己的理想和观点，与谎言作斗争。

（节选）“我们的道路，就是不说那些已经烂掉的东西，只要我们不把已经死亡的意识形态的骨骸重新拼起来，只要我们不把烂麻袋重新缝起来，我们就会看到，谎言枯萎和崩溃的速度是多么惊人。让那些原来就该暴露的东西，赤裸裸地暴露在全世界面前。

虽然我们每个人都是胆怯的，但是让我们做出一个选择。要么你自觉地作为一个谎言的仆人（当然，这并非由于你赞成谎言，而是由于你要养家，你不得不在谎言之中把孩子们养大），要么你就脱掉谎言的外套，变成一个忠于自己的人，得到你的孩子和同时代人的尊重。

一个纯洁地活着的人很容易的看出什么是真的，什么是假的。

如果你这样选择，那么从一开始，你的生活就将发生巨变。对于某些人来说，他们很快就会失去工作。对于那些寻找真相的年轻人，他们的青春岁月很快就将变得非常坎坷，因为要求背诵的内容中充满了谎言，你不得不做出选择。

对于那些想要诚实生活的人是没有第三条路的。任何一天，我们中的任何一个人，都面临着至少一种上述选择，即使是在最没有意识形态色彩的科技领域也是如此。要么选择真像，要么选择谎言，要么选择精神的独立，要么选择精神的奴役。

……

如果我们临阵退缩，连不参与撒谎都不敢做，那么我们就是没有价值观和没有希望的。普希金的讽刺用在我们头上正合适：为什么要给畜生自由？它们一代代的命运就是套上枷锁，接受鞭挞。”

森作为正统（误）学者有着广泛的知名度，所以这一点不同于我天朝内些披着白大褂儿的山寨版叫兽，也就更具有杀伤力，所以当老师、家长拿着他的话当圣旨并且给我们看的时候，我们究竟是应该哼哈点头儿，还是揭竿而起呢？犹豫的时候，希望这篇文字能够帮到读者朋友。另外，因为一些这样内样儿的原因，本文的作者和他的事迹不便刊登在这里，有兴趣的可以用本文的标题在网上进行搜索补完，相信可以收集到更多的隐藏要素。

记得小时候有个故事叫“皇帝的新衣”，那时我们都觉得大臣们像傻子，但是随着年龄的成长，我们慢慢对这些大臣有了更深入的认识……


↑《活着，并且不撒谎》的作者索尔仁尼琴得到俄总统普京的接见，二人亲切交谈。



## 下期预告

欢乐的时光总是过得很快，又到了写预告的时间了，在真正的预告文字到来之前，先说几句抱怨的话，因为是半月刊的缘故，赶专栏的时候即使碰巧有想看的电视剧也只能怀着“到底要不要一边看电视一边写专栏？”这样的矛盾心理看电视，虽然看电视时确实很内疚，但是电视剧实在是太好看了哇，原本答应主编明天就可以交稿子但是电视剧真的太好看了哇，啊，终于凑够了200字真高兴电视剧真是太好看了哇（被主编PIA飞）。

下集将会继续播送森老湿的《游戏脑的恐怖》，第2节的内容中森使用精密仪器研究出游戏进行中的脑波和痴呆者无异，句句**较真儿**，字儿字儿找骂，让人不禁诅咒50多年前那个风雨交加闪打雷劈的夜晚。

各位读者看到森系列第2期想必已经发现，本文预告与实在文字有很大出入，没错儿，很多抽风文字都是在截稿前一边被“赶紧交稿子”这样的叫喊声催着，一边紧皱眉头灵光一闪敷衍~，啊不，创作出来的，所以预告什么的，命中率就根本小到不行啊。不过还是欢迎大家通过文中扣扣号联系小编进行欢乐互动，喜感无限、更多精彩尽在下期森专栏。【撒花】

战国撰板

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

# 战国英杰传

文/雪飞

## 山阴麒麟儿

尼子十勇士是尼子家忠臣的代表人物，山中幸盛（鹿介）则是尼子十勇士之首。不过尼子十勇士却和武田二十四将、德川十六神将不同，并非全部都是真实存在的历史人物，而是和真田十勇士类似，大部分都是虚构的人物。根据现存的史料分析，尼子十勇士中，只有山中鹿介、秋上庵介和横道兵库介三人是真实存在的历史任务。

山中家是佐佐木家的旁支，是尼子氏的庶流。山中幸盛是尼子家忠臣中的忠臣，他只有一个愿望：那就是光复尼子家。在山中幸盛出生时，幸盛的父亲满幸病死（一说为山中满幸当时在小早川家的领地内和毛利家援军战斗，不幸战死。）父亲死后，山中幸盛的母亲独自一人把幸盛抚养成人，虽然生活艰苦，但幸盛却品德高尚。尽管自己缺衣少食，但依然会把自己的衣食分给更为贫穷的伙伴。而这些儿时的玩伴则在山中幸盛成人后，成为幸盛的家臣。

山中幸盛从小就在尼子家工作，由于兄长山中幸高体弱多病，山中幸盛接替了家督之位，继承了山中家世代相传的头盔和甲胄。传说在幸盛年幼时，和哥哥一起看到了家传的盔甲。幸盛的哥哥指着甲胄炫耀着对幸盛说道："甚次郎，这是咱们的传家之宝，现在已经传给我了。等我成人之后，我会穿上他冲锋陷阵，成为父亲那样的武士了。"山中幸盛羡慕地看着传家的盔甲，低头说道："我也要穿上它，成为真正的武士。"母亲立原波此时说道："你们两个永远都不要忘记尼子家的大恩大德，不要让你们死去的父亲失望。希望你们以后能让尼子家恢复往日的辉煌。"

山中幸盛16岁时迎娶了龟井秀纲之女，一度改姓为龟井。但因为兄长体弱多病，幸盛又改回了原来的姓氏，继承了山中家的家督之位。同年跟随尼子义久攻占尾高城，完成了自己的初阵。在这场战斗中，山中幸盛斩杀了山名氏的名将菊池音八，自己也一举成名。

1565年，毛利元就率部攻击尼子义久的居城月山富田城。在这场战役中，山中幸盛杀死了敌方大将高野监物，毛利军无功而返回。

1565年9月，毛利军卷土重来。在这次战役中，山中幸盛杀死了毛利军的猛将品川大膳。品川大膳出身石见，身材高大力大无穷。因为山中幸盛又名山中鹿介，为了灭敌人威风，品川大膳特意改名为品川狼介，向山中幸盛发起挑战。结果，山中幸盛大胜品川大膳，毛利军士气大落。《云阳军实记》中记载，山中幸盛接到品川大膳的决斗申请后，欣然前往决斗地点。但品川大膳却预先埋伏在决斗地点附近，看到幸盛一行人后便放箭偷袭。走在山中幸盛身后的秋上庵介立即痛斥品川大膳，并放箭回射，一箭便射坏了品川大膳手中的大弓。品川大膳勃然大怒，从藏身之所蹿了出来扑向山中幸盛。两人兵刃相交恶斗了几个回合，身材高大的品川大膳占了上风，把山中幸盛压在身下，准备斩下幸盛的首级。不过在关键时刻，山中幸盛一刀捅进了品川大膳的身体，随即把品川大膳推倒，最终杀死了品川大膳。在非常困难的状况下，山中幸盛也不会放弃，最终取得了最后的胜利。不过，光复尼子家不是这么简单。

## 尼子复兴之路

1566年，在毛利家的围城断粮战略下，尼子义久战败开城投降，战国大名尼子氏灭亡。此后，山中幸盛竭尽全里复兴尼子家。在尼子氏走上衰亡时，山中幸盛却留下了对月祈祷，自身受尽苦难也要完成复兴尼子家的愿望，留下了一段美谈。

1568年，为了复兴尼子家，山中幸盛拥立在京都出家为僧的尼子胜久为主君，开始了第一次尼子复兴。山中幸盛和立原久纲、横道兵库介、牛尾弹正忠、三刀屋藏人、远藤甚九郎等尼子遗臣，在当地豪族隐岐为清的帮助下，于1569年占领了出云忠山。此后，尼子家的遗臣纷纷赶来投靠旧主。山中幸盛以新山城为大本营，除了毛利家据点的月山富田城外，几乎占领了出云的全部领地。

可是，由于统率力低下，部下出现了不少掠夺行为，导致隐岐为清叛变。1571年8月，新山城失陷，山中幸盛被捕。之后，山中幸盛装做腹泻，晚上频繁地出入厕所使监守放松了警惕，幸盛从粪坑中逃跑，和尼子胜久一起逃回京都。

回到京都后，山中幸盛拜见织田信长，宣誓成为进攻毛利家的先锋部队。随后山中幸盛率领尼子家遗臣在山名军的支持下占领了甑山城。1574年，尼子军控制了因幡国，尼子复兴一时取得了成功。

然而，1575年9月毛利军攻占了私都城，尼子遗臣横道兄弟、森肋久仍、牛尾大炊助等人投降，导致尼子军士气低落。1576年，织田信长和本愿寺等势力交战，无暇顾及尼子家。结果毛利家趁虚而入，再次把尼子军赶出了因幡国。山中幸盛和尼子遗臣团再次编入羽柴秀吉的毛利攻略军。

1577年，山中幸盛跟随织田信忠参加了讨伐松永久秀的信贵山城攻略战，在这次战役中，山中幸盛杀死了镇守河内片冈城的河合将监。在羽柴秀吉军远征中国地区时，山中幸盛担任先锋，率先进入播磨国上月城。然而1578年织田军因为和上杉谦信及石山本愿寺的战斗，大军撤离播磨。毛利军团团包围了孤立无援的上月城，尼子胜久不得不开城投降。之后，尼子胜久自杀，但山中幸盛却没有自杀，而是向毛利家投降。山中幸盛在毛利军的护送下，走到备中甲部川附近，突然遭到毛利军士兵的袭击，被当场斩杀。享年三十四岁。一般认为，这是因为吉川元春看穿了山中幸盛是假投降，目的是日后再次复兴尼子家，因此派人杀害了山中幸盛。





**山中幸盛**

（やまなかゆきもり）：1546年—1578年。出云大名尼子家的重臣，尼子十勇士之首。父亲是山中满幸，母亲为立原波。幼名甚次郎，通称为山中鹿介，鹿之介为误称。山中幸盛幼年丧父，由母亲抚养成人。1563年登上历史舞台，在战场上表现活跃。尼子家灭亡后，山中幸盛依然对旧主不离不弃，竭尽全力为光复尼子家而奋斗。

# 电玩三国志



□文／猴子

## 第六回 一代帝国的诞生（后篇）

### 马大叔风华正茂

1985年10月18日，NES在北美发售。任天堂为了显示这台新主机的魄力，在发售的时候特别推出了光枪和游戏的同捆版。这个同捆版里只有一张游戏卡，却有2个游戏。其中之一就是对应光枪的《打鸭子》，大家肯定十分熟悉；而另一部作品则是大家更熟悉的——《超级马里奥兄弟》。虽然NES的发售日比日版的FC要晚了超过2年，但是作为首发的重头软件，《超级马里奥兄弟》却是当年新出的作品。在此之前，美国的孩子们只在街机厅里见到过《大金刚》中的那个扁平鼻子和小胡子的水管工，而这部以他为主角的横板过关游戏，彻底颠覆了玩家们以前对于动作游戏的观点：横向卷轴，多变的地形，加速度和高跳的微妙配合，都使《超级马里奥兄弟》成为动作游戏史上第一经典的作品，它确立了马里奥系列的地位，也确立了一种以跳跃和各种高难度技巧为主体的游戏方式。此后很多游戏公司推出的动作游戏，多多少少都吸收了其中一些要素，但是要论难度，任天堂出品的诸如《马里奥》、《超级大金刚》等游戏依旧强悍得无出其右。

马里奥系列虽然可以追溯到1980年的街机《大金刚》时代，但是根据任天堂官方为其定制的资料，《超级马里奥兄弟》作为马里奥系列的正统，其诞生日期从1985年算起。在此后的20多年中，这个系列在FC、SFC、N64、NGC、Wii上每推出一代，几乎都要造成一次空前的轰动。关于这个系列如何如何我们就不多说了。有一点需要提到的是，马里奥1代取得成功之后，任天堂以同一引擎制作了2代，但是因为难度太高，在日本只是配合着FC磁碟机的发售而推出了廉价的磁碟版，并未制作卡带版（我们过去看到的“金牌玛丽”是用2代的磁碟版hack之后做出的）。到了美版发售的时候，考虑到这个游戏的难度难以被美国玩家普遍接受，于是任天堂选择了一款拔萝卜的游戏稍加改动，制成了美版的《超级马里奥2》。后来这部作品又逆向输入到日本，更名为《超级马里奥USA》，后来又被复刻了2次，一次是在SFC版的合集离，第二次则是单独制作，与《水管兄弟》搭配，成为GBA的首发软件之一。而原本属于正统马里奥2代的“金牌玛丽”，在SFC复刻版发行美版的时候也终于为美国玩家所见，加上了一个副标题：“失落的关卡（Lost Levels）”。

此后马大叔就成了炙手可热的游戏明星。新作暂且不提，每次有个复刻版发售都会引起众多玩家围观。最典型的是GBA的《超级马里奥ADVANCE》系列，1、2、4全是复刻。而后来的FC Mini版软件中更收录了FC版的前两代，随便哪个拿出来都能卖十几万、几十万，有的甚至还突破百万大关，真是人红起来拦都拦不住。

今年正逢马大叔系列25周年，不算大庆也得算个中庆，所以老奸巨猾的任天堂充分发挥了趁火打劫的JS本色，将SFC版的《超级马里奥合集》（包括1、2、3、拔萝卜）原封不动地搬到了Wii上，售价居然高达2500日元。不过这个系列今天的粉丝不是一般的多，买账的玩家必然不在少数。



### 立足美日欧，放眼全世界

任天堂NES的美版主机发售保持好调，在一年的时间内拿下了整个北美游戏市场，正如上回所说的，“Nintendo”这个难记的日语单词成了游戏机的代名词，而任天堂游戏也在美国玩家的心中扎根发芽，长叶开花，正如美国任天堂在游戏包装上所打的烫金徽章“Seal of Quality”一样，任天堂的游戏成为质量保证的象征。原先由雅达利崩溃造成的市场萎靡不振的气氛一扫而空，玩家们也开始重拾对游戏的兴趣。对于任天堂来说，形势一片大好。

在拿下美国这块阵地之后，任天堂开始执行下一步的计划：横扫欧洲和大洋洲，让NES的旗帜插满整个西方世界。本来欧洲和大洋洲（主要是澳大利亚和新西兰）都属于PAL区（电视制式为PAL制，和我国基本一样），但是因为地域分布过广、文化差异较大等原因，任天堂在分销的时候将这个巨大的地区划分为2个部分。第一部分大部分是非英语国家，有法国，荷兰，联邦德国，挪威，丹麦，瑞典等等。这些地区的NES在1986年9月1日发售，虽然赶上一些国家开学（包括中国，笔者就是那年那天走进小学校门的），但是这并不影响它作为娱乐工具的发售。而在英国、爱尔兰、意大利、澳大利亚和新西兰，NES一直等到1987年才正式推出。很多在澳洲留学的玩家抱怨那里游戏又贵出的又晚，其实这个问题是有传统的呀（笑）。

从1983年到1987年，任天堂花了近4年的时间，将自己的游戏主机推广到世界的大部分发达国家和地区。在不知不觉之中，它已经创下了一个记录，这个记录在其后很多年内都没有被打破：世界上普及率最高的游戏主机。



### 正货VS山寨：龙蛇混杂

托经济全球化的福，电子产品这类高科技的玩意一向都是在第一时间传遍世界的。除了北美、日本、欧洲这些传统意义上的市场之外，任天堂的游戏机也在向世界上其他的地区普及。

韩国和日本的经济来往最密切，尽管韩国人整天反日情绪高涨，但是对于电子游戏这种娱乐，愤青们并没有拒绝。不过，爱国还是要讲的，日货还是要抵制的，要玩游戏机，也得玩国产的，自己产不出来，山寨又不合法（韩国和日本有相关贸易协定），就算引进也得从正规渠道代理，由一个韩国公司堂堂正正地在国内发售。还有，一定要在孩子们的意识中淡化“游戏机是小日本的东西”这一概念——这就是当时韩国人对于日本游戏的态度。

基于以上的指导思想，韩国的现代电子集团承担了从日本引进FC的任务。考虑到FC是红白两色的，很容易让人们联想到曾经插在自己国土上几十年的膏药旗，于是韩国人采用了欧美的NES机型（俗称“灰机”，不是在天上“灰”的那个“灰机”啦），并且给它取了一个全新的名称——Comboy，既有Famicom的com，又有Gameboy的boy，看来韩国人还是很有一手的，虽然是正货，但是看名字总有山寨的嫌疑。从此之后，FC在韩国就以Comboy为名。之后的后继机种SFC在韩国被称作Super Comboy，直到N64之后才和日本保持统一名称。

我国港台地区在80年代初期都是直接从日本引进游戏机的，后来随着任天堂在全世界开始铺货，当时还是英属殖民地的香港沾了宗主国的光，也正式推出了NES主机，规格和英国版相同，但是当时已经有大量原装的水货FC在港台市场流传，盗版卡带更是一堆一堆的（合卡为多），所以那时候在香港既可以看到日版机，也可以看到欧美版机，虽然游戏本质相同，但是卡带规格不一样。所谓“红白机”和“灰机”的称呼就是当时流传下来的。后来台湾地区的联华电子等企业大量生产FC的兼容芯片，生产组装主机，最初只是一些连名字都没有的仿制品，从红白造型到盒子包装都是仿FC制造的，还有不少制作精良，堪称“高仿”。后来这些兼容游戏机都有了自己的牌子，其中质量最好、影响最大的就是“小天才”了。而在中国内地，随着改革开放的春风成长的一批电子企业，也开始生产FC兼容机，至今为我们所耳熟能详的“小霸王”便是在那时候发展起来的。时至今日，各种FC的兼容机依旧可以在一些批发市场见到，所以说任天堂的8位游戏机是世界上影响最深远、普及率最高（算上山寨）的主机，并不为过。

除此之外，FC在海外还有多个变种，如俄罗斯的Dendy（台湾地区制造，专供俄国），印度的Wiz-Kid，巴西的Dynavision，波兰的Pegasus，名字一个比一个给力。不过最霸气的还得说南非的山寨机，名叫“Golden China”，不知是不是因为是中国制造的原因。不过现在海外的山寨机大多也和国内见到的一样，很多都是仿PS、PS2甚至Xbox360和Wii的，看来我天朝确实是生产FC最多的国家了。




↑美国Generation NEX出品的Messiah主机，兼容FC和NES卡带，去年被笔者从淘宝上收到一台，用起来感觉还不错。

调侃游戏，品味人生。

# GAME BAR



本栏目征文要求：与游戏相关短文，1000字左右。业界评论、游戏点评均可。
投稿地址：dr@vgame.cn

## 水晶的回忆：FF4小说

### 第三章：相识与重逢

"塞西尔先生，经过这几天的休息您的气色好多了。"路店老板微笑着端上了热腾腾的早餐。

"多谢您的照顾！"经过几天的休息我的伤也基本好得差不多了。看来是该踏上路途的时候了……思考的我把视线转回到餐桌上，莉迪亚竟然把我的那份早餐不动声色的吃掉了……

"莉迪亚……多少你也给我留点呀……"我无奈的笑了笑。

"你说过要保护我的，保证我不挨饿也是你的责任吧。"莉迪亚撅了撅小嘴。

"说不过你……那好吧。老板再来一份早餐。"

塞西尔先生，邮件时差点忘记跟您说了。正在准备早餐的老板回过头来。

"恩？什么事？"我放下水杯。

"村子里前天从巴伦来了一位美丽的白魔法师小姐，她得了一种热病。一到村口就昏倒了，在病床上她不断地叫你的名字。我想你该去看看。"老板依然忙着他的早餐。

难道……是罗莎？不好的感觉笼罩在我心头，我大步冲出旅馆。

"喂！塞西尔你的早餐怎么办呀？"旅店老板从窗子探出头。

"对不起，一会再来吃吧。"

一路打听，我找到了老板所说的地方。我猜测的没错罗莎真的病倒了……

"罗莎，你醒醒呀！我是塞西尔！"我奔到罗莎床前，尽管我现在着急万分，可她依旧昏迷不醒。只是默念"着塞西尔……不要死呀……塞西尔……"她眉头紧锁，豆大的汗珠从她额头上滚落。都是我……都是我罗莎才……我心里不住的自责。

"看来，你就是那个塞西尔。"房间内的老伯开口说话了。

"恩……"

"这孩子在村口昏倒，我把他送到了我家。看来你是她很重要的人吧。"老伯拿起烟杆抽了两口烟。

"算是吧……"我低下了头。

"什么！？今天来她几乎不吃不喝，就是不断地叫你的名字！你还敢说"算是吧"这种话！"老伯激动地把烟杆敲到桌子上，带火星的烟叶撒了一地。

老伯说的很对，我无言以对……过了一会，老伯的情绪舒缓下来。

"这孩子的热病很厉害，看来只能用传说中的沙漠之光才能医治了。可是沙漠之光只在蚁狮聚居的地方才有，而且极难得到。为了得到沙漠之光的商人，不是无功而返就是葬身沙漠，你能冒这个险吗？"

"好吧！为了罗莎我一定去取回沙漠之光！"我坚定起信念，凯因现在生死未卜，我不能失去任何一位朋友了……不能……

我带上主动跟来的莉迪亚踏上了寻找沙漠之光的路程。在村子里我们得知东北方的昔之水路能够通向蚁狮洞穴。

走在大沙漠中，没吃早饭的肚子饿得咕咕直叫……因为莉迪亚把我第二份早餐也吃了……但为了罗莎我强打起精神。

"大叔，罗莎是你什麼人呀？"莉迪亚一脸坏笑……显然她是有预谋的……

"很要好的朋友吧……等等，你叫我大叔？"

"不要这麼生气嘛……我猜你们是恋人吧。"

"啊……那个……"其实我对这个问题也不太清楚，我对罗莎是有情还是爱情……

"你们的婚礼一定要让我参加呀！"又是那种坏笑……现在的孩子真是……看来我真的快步入大叔阶段了……

穿过炽热的沙漠，我们来到了昔之水路，瀑布飞流直下冲击到岩石上溅起晶莹的水花，穿过天坑的阳光照在泛起波纹的水面上，映过清澈的池水几乎能对池底一览无遗。

莉迪亚显然没有见过这样的景色，她对这里的一切景物都感到好奇。果然还是孩子呀……这时一位老者向我们走了过来。

"看你的装束应该是黑暗骑士吧。"老者露了露花白的胡须。

"确实如此，我是黑暗骑士塞西尔。您应该会就是大贤者泰拉吧。"因为在村子里听说过戴眼镜、拥有怒发冲冠般白发的老者应该不会错。

"不错，我就是泰拉，这洞窟下有个阻挡道路的魔物，目前我丢失了一部分记忆，光靠我的力量无法打败他，或许你的黑暗剑对它比较有效，所以我需要你的帮助。"

简单的交谈之后，泰拉成为了我们的同伴作为大贤者的泰拉无论进攻的黑魔法还是回复的白魔法都很精通。随着向洞内的深入，光线逐渐昏暗下来。于是我们决定选一个安全的地方扎营休息。

夜晚来临，黑暗笼罩了我们。洞穴的夜晚没有星光也没有月光，只有无尽的黑暗，就如同我这黑暗骑士的外表……泰拉点燃了篝火，微弱的光亮给我一丝温暖。那温暖让我想起了罗莎，她总是在最黑暗的时候给我温暖，而我却只会让她担心……想到这里，一种无力感传遍全身……

"这孩子应该是召唤士吧……"泰拉的话打断了我的思路。

"恩……"我望了望莉迪亚，大概是玩累了，已经睡着了。

"他隐藏着不错的资质。不过你怎么会带着这样的小女孩？这样的孩子应该在父母身边呀。"于是我将从雾之村以后的事告诉了泰拉。

"原来这孩子有这样不幸的身世呀……"泰拉不禁感叹。"这孩子睡像真可爱，就像安娜小时候一样。"泰拉望了望莉迪亚熟睡的脸，眼中透出父亲般的慈爱。

"安娜是？"

"安娜是我女儿，我来这的目的也是为了寻找女儿。他和一个可恶的吟游诗人私奔了……因为我不同意他们的婚事。哎……"泰拉长叹了一口气。

第二天，我们来到了泰拉所说的魔物出没的地方，一只大章鱼忽然突出水面。

"莉迪亚，快躲起来！"我拔出剑准备战斗。

"不要！我也能战斗！"莉迪亚倔强的说。

"让那孩子战斗吧！不战斗是不会成长的。"泰拉说。

"好吧……要小心。我会保护你的"还有需要我守护的人，我心心里增添了一份勇气。

大章鱼在我的黑暗剑与泰拉和莉迪亚的雷魔法前不堪一击。我们轻松赢得了战斗。

走出洞穴，外面的阳光他有些刺眼，我微微睁开眼睛，矗立在漫漫黄沙中的大漠孤城出现在我眼前。这时，熟悉的螺旋桨声传入了我的耳朵，抬头一看果然是赤翼的飞空艇……可他们为什么会出现在这里呢？难道是抢夺水晶？不安的想法在我心头散开……就在这时赤翼的空袭验证了我的猜测……

"混蛋！"我怒不可遏。曾经担赤翼任队长的我非常清楚飞空艇的威力，应该不会有人在空袭下幸存……

我们走入大漠孤城，里面静得可怕，到处是残垣断壁烈焰正吞噬着房屋，我有脚边还有一只烧焦的手臂……只不过它的主人已不见了踪影……我捂住莉迪亚的眼睛，我害怕着悲凉的景象会让她回想起那段回忆……

走入城堡大厅，我远远望见一个面容俊朗的金发青年，正抱着一个女孩痛苦。就想到时的莉迪亚和她的妈妈一样……

"安娜！！！"泰拉扔下他的法杖，疯了一样跑到那女孩身边，不过那女孩并没有回应他……

"吉尔伯特！你小子害死了安娜！！阿！！！！我要杀了你！！"太棘的愤怒爆发了，他左手拽住吉尔伯特的衣领，右手紧握拳头挥过去。仅一拳，鲜血就从吉






*以上作者观点不代表本刊立场

尔伯特的嘴角流了出来……可他并不还手只是哭泣……我本想拦住泰拉，可泰拉就像疯狂的野兽。

"父亲……不要再打了……"安娜苏醒过来，但声音很微弱。

"安娜！"泰拉扔下吉尔伯特，奔到安娜身边，用说托住安娜使他能更清楚地讲话。

"父亲……对不起……请原谅我任性的离家出走……吉尔伯特是这座城的王子……本想和她成婚后去见您的，可现在……对不起……让您担心了……父亲我是真心的爱着吉尔伯特……"安娜死了……整个城堡静得不能再静，只能听见吉尔伯特的啜泣声……

"到底是谁把安娜……"泰拉的拳头重重打在地上。

被泰拉伤的不轻的吉尔伯特勉强站起身来"一个叫高贝兹的男人率领赤翼轰炸了这里……水晶也被他夺走了。安娜为了保护我替我挡了一剑……我的父王和母后也……"

"什么？高贝兹到底是个什么样的人？"吉尔伯特的话注视让我吃了一惊。

"不清楚……他带了一顶黑色的头盔,我看不清他的脸……不过他的实力简直强到不是人……"吉尔伯特抽噎着。

"真懦弱！你哭安娜也不会复活的！高贝兹……我会亲手杀了它！"泰拉拾起了魔杖，愤怒几乎让他变了一个人……他飞奔出了大厅，消失在我们的视线中，又是一阵寂静……"我叫塞西尔，我在凯波的朋友患了热病，病情很危急。我要到蚁狮洞穴寻找沙漠之光才能治好朋友的病。吉尔伯特我知道你现在很悲伤，但我确实需要你的帮助。没有气垫船的我们是到不了蚁狮洞穴的。

"……呜呜……我就想陪着安娜……现在我难也不想去……"吉尔伯特抱紧了安娜的尸体。

"懦夫！你是男人！也是大人！这样的事……难道我不也是吗……"泪水在莉迪亚眼眶里打转，可她并没有哭出来……

"莉迪亚……"一股歉意萦绕在我心头，挥之不去……

吉尔伯特好像忽然醒悟了，缓缓站起身说"……那个朋友对你很重要吧……"

"恩……他叫罗莎，几乎就像我的亲人。虽然我是孤儿没有亲人，但……我能感觉到！"我回答。

"我失去了重要的人……我明白你的感觉……我不能再让别人失去珍爱的人了！我会帮助你们的，请跟我来。"

"安娜，再见了……"吉尔伯特走到大门前，最后向安娜望了一眼。**【待续】**

□文／河北秦皇岛　陈慧泽



# 我的TV GAME已死

我也标题党一下，确实有很多话要说，当然所有的话题都离不开TV game。其实本人不是一般那种只会玩游戏的宅男，不论是长相还是身材都算是头等的我兴趣不只是游戏这一项，鄙人的足球和篮球技术也是很高的，可以说是体育全能，而且也爱看电影。但是作为一个看了电软8年至少10年玩游戏年龄的游戏玩家，对于TV game的热爱不是一句半句能说清楚的，而且对于电软的热爱也不是因为其只言片语的精彩，而游戏也算是成为了我的信仰，就像足球一样。这一切从那个被称为怪物的主机PS说起。

由于本人的居住地比较特殊，所以周边TVgame的氛围比电脑要强很多，所以周边的游戏厅一直没有断过，而除了街机以外PS是最好的娱乐项目了，一切从世界杯以及KONAMI的足球游戏开始，当时是1998年，世界杯狂潮可以说第一次席卷我们80后，正当我们意犹未尽的情况下，在游戏厅接触到了PS上的足球游戏，当时好像那是实况足球第一代，对于那个游戏的真实性以及画面效果在当时可以说是很震撼的，慢慢的从踢实况开始走上了自己的玩家路，当时的其他游戏也很好，只是碍于日文原因基本上很多游戏都玩不了，或者也算是金钱原因，毕竟有几元钱还找人踢踢实况呢，谁还有闲心玩别的，就这样一直到了初中，自己的零花钱也多了，时代也在发展，自己更多的娱乐项目选在在了PS上，在游戏厅接触到游戏多了，认识的人也多了，有很多当时会一起玩游戏的朋友们，那段时光是我认为我玩游戏最快乐的时光，三五个人围绕着2台PS，会有很多选择，可以踢实况足球3，选择巴西或者荷兰，当时的卡洛斯，罗纳尔多以及博格坎普就是游戏中的神，基本上拿球就是等于进球，可以玩一个坦克的对战游戏，可以对战铁拳，可以对战拳皇，可以几个人围绕一台机子一起玩生化，玩恐龙危机，玩寄生前夜，一个人玩，一个人读那时候3元一本的黄皮攻略，当然这一切都离不开当时算是价格不菲的记忆卡，毕竟PS游戏厅是不提供记忆卡的。当我们把钱都花完了就会去别人的家里玩会FC上的棒球，也不乏快乐的享受。随着时间的增长，几个要好的伙伴家里都有了PS，也包括我，这样大家一起玩的时间更长了，把用游戏厅的钱去买游戏，去买攻略，更多的游戏成为我们的最爱，我们会比谁玩生化用的时间最短，而在PS游戏的末期，我发现了一款相当好玩的游戏，是KONAMI公司出的叫《徐徐大作战》，相信很多玩家没有玩过这款游戏，但这是个趣味性比现在 WII都要强很多的大众化娱乐游戏，玩这个游戏弄坏了好几个PS的震动手柄，想想当时震动手柄可算是昂贵物品，如果有的玩家还有机会，就去再尝试一下这个游戏，当然用模拟器是玩不了，必须用PS，而我的PS早不知何去，有时还是很想找几个人一起玩徐徐大作战。而在我沉迷于PS的时候，在我初一那年我在朋友那里见识到了电软，然后知道了原来还有这么一种杂志来让我了解电软，而在我初二开学的那天我买了第一本杂志，具体日期记不清了，只记得是本2月的合集，封面上是沙滩排球里的霞，那个时候正值沙滩排球发售，而当期杂志中的光盘也是沙滩排球的视频，我自己也开始知道了原来还有一种东西叫PS2，叫NGC，叫XBOX，叫DC，N64,SS……记得那时候的杂志是这么的神圣，或者说是那么的吸引人，经常是一本杂志看好几十遍，一个人看完给下一个人看看，基本上杂志上的每一个字或者每一张图片都是那么的吸引人，记得在非典时期，当时买的一本杂志足足看了一个星期，每天都在看，因为实在无事可做。

这一切的平衡在我初三那年打破了，当然不是因为自己的学业问题，本人在高考前一直学习很好，而是有了自己的第一台当时代的主机PS2，从此走上了TV GAME的不归路。当时看电软也已经一年多了，对于游戏有了很多了解，由于家里的条件还算是过得去，所以买了5万型的PS2，至今我也忘记不了拿着PS2回家的兴奋情景，由于当时卖主机的很多是奸商，所以特地跑北京去买的，而在回家的路上的那份狂喜至今仍留在我的脑海中，当回到家已经10点多的时候，放的第一盘游戏是街霸15周年的那个游戏，来纪念我TV game的新篇章，也是纪念当初带给我们无限快乐的街机厅，还有那无限快乐的街霸。在玩了几把铁拳以及街霸以后由于疲劳就入睡了，从此以后，大家就告别了PS而来我家一起玩PS2，当时特别喜欢玩对战游戏，什么街霸3，铁拳，七龙珠，还有足球篮球。随着时间的推移，一起玩的朋友家里基本上都买了PS2，从此一起玩游戏的时间少了，转而看着电软每个人研究自己喜欢的游戏，作为一个RPG的黑，我是从来不玩PRG游戏的，当然也有例外，就是PS上的《波波罗克罗伊斯物语》以及PSP上的《伊苏》，咱最喜欢的就是AVG以及ACT了，虽然PS2上我最喜欢的AVG游戏生化危机只有一部外传维罗妮卡以及两个网络版，但是我却玩到了更多的AVG游戏，像什么寂静岭，零，尸人，九怨……基本上每一个AVG都有我奋斗的经历，当然在我沉浸在游戏当中的时候，我的学业并没有因此而下降，玩PS2一年多了自己也考上了市重点高中，当然考上高中以后玩游戏的时间减少很多，只能在六日学业不忙的时候玩玩游戏，那时候算是PS2的末期了，但是确实有很多太经典的游戏了，比如像鬼泣3，GTA圣安德列斯，战神2部曲，GT赛车4，生化4……基本上每一部游戏都会花费我至少3个月的时间，那时候算是我最后享受游戏快乐的时光了，那时候玩游戏一点也不觉得累，只会因此而兴奋，当然玩游戏时《电软》是离不开的，毕竟有的游戏没有攻略尤其是AVG是绝对玩不了的，而也就是那时候我最喜欢的制作人三上真司脱离了卡普空，去了子公司，最后直至完全脱离，而在子公司时候的大神，幻侠乔伊，上帝之手，这些游戏还是能看出三上那个团队的天马行空，而当我高三的时候由于学业太沉重，最后放弃了玩游戏，但是电软却一直在买，毕竟没吃过猪肉还不能看看猪跑吗？那种感觉也回到了初二那年，那个自己没有PS2的时代，在闲暇的时候只能看看杂志过过瘾，然而高考时的发挥失常让我也没有什么心思去思考游戏的事情了，由于身体的原因，我没有选择复读而是接受了现实，在自己上大学期间由于实在太无聊，又燃起了对游戏的追求，那时候已经进入次时代，360、PS3、WII相继发售，而PSP以及NDS更是遍布大街小巷，而我自己也买了一台PSP2000在学校玩，但是却感觉不到什么玩游戏的乐趣了，因为除了个别游戏，PSP上的游戏真的没什么趣味性，而且游戏相对来说比较少，除了玩一些怪物猎人，寂静岭，战神，足球就没有什么大作能让人一玩玩3个月甚至半年的游戏了，这期间只能买买电软，看看上边对于次时代的介绍，随着时间的推移到了大3的时候入手了自己的360，想在次时代中找寻那份游戏的乐趣，但是我却想错了，时代在进步，而乐趣却没有了。家里有两台大尺寸液晶SONY和夏普，有着360和WII，但是无论玩什么游戏都找不到当初用29寸电视玩PS2或者玩PS时的感觉了，尤其在360用HDMI后在大尺寸液晶下，画面是那么的完美，但是却让 我不能长时间的玩游戏了，一是因为画面太艳丽照的我眼累，二是游戏的内容都变大了，也许有的游戏你玩1个小时都玩不到这个游戏的精髓，真的没有这么多精力去玩一些游戏了。有时我们玩游戏就是为了休闲，比如闲来无事跑两圈GT，闲来无事做两个GTA的任务，也许只需要10分钟就能让你感到游戏带给你的乐趣，而现在随便一个游戏要想玩一会就存档根本是不可能的，也因为如此有时会懒得去摸手柄了。没有了和朋友一起玩游戏的乐趣，就连自己玩游戏的乐趣也没有了，也许是因为主机的原因，毕竟360上的游戏比较偏重UC，而我只能把最后的希望托付给PS3，估计用不了多长时间就能入手自己的PS3了，如果能找回玩游戏的乐趣，即使去支持正版也无所谓了，重新找回PS昔日的风光吧，不管是我还是SONY。**【完】**

□文／天津市　吴佳辰

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

# 期末烤场

本期考题
出题老师：不知火舞
题目1：你认为哪个MM是游戏花瓶的典范？
出题老师：刻录光驱
题目2：你最希望复刻的经典作品是哪款？

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院
密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：香车岂能无美女？

闲暇之余我也常关心车展，虽然我是坚决买不起车的穷人，但我还是努力地关注着……我没有去过车展现场，因为我还知道廉耻，明知道举起镜头不是为了拍摄车身，还不如干脆问人家要个电话号码，岂不坦荡……大概这是所有男人的爱好所致，于是从很久以前，赛车游戏也必须有美女作为衬托才行。最著名的永濑丽子相信很多玩家都知道，就是《山脊赛车》的代言。另外像《极品飞车》系列，也从来没有少了美女的陪衬，一般的模特自然少不了，更有12代里面的麦大姐等等。我坚决没有贬低这些举动的意思，因为我也喜欢嘛……

## 作文题目：已经来了？巨像！！

16座石像镇守着一个神秘的封印，将邪神锁在了一个封闭的地域。邪神的能力是一把双刃剑，在救一个人的同时，必须牺牲另一个人。眼看着女孩已经逐渐步入地狱，深爱着她的勇士决定破除封印，用自己来交换她的生命。一开始，故事就决定了将会是悲剧的结局……尽管这个故事很短，但我认为这是我所见过最精彩的剧情。于是，我一直盼望着《旺达与巨像》可以复刻，或者说是真正的重新制作。如今，这个梦想实现了一半。可惜的是，画面的高分辨率并没有增色多少，游戏的内容也是一成不变。我很矛盾，既盼着它能重制，却又不喜欢这种单纯的移植。可为了我心目中的神作，还是支持一下吧。

考生姓名：蔬果汁　烤号：828　学校：蓝翔技校
密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：复活吧！梦幻模拟战2！为你而战，我的兰古瑞萨！

谁要去关心巫女莉亚娜（第一关被抓走的女主角）的死活？谁又会在意消灭巴尔特（第一关的小BOSS）得到的内点儿经验？什么？赶在青龙骑士团团长里昂赶到前消灭小BOSS过关？鼠目寸光的家伙们给我听清楚！咱才不会正经玩儿呢。我要在7回合内消灭最强战士里昂！艾伦老头？你就在内村子里被妖怪们围观吧！魔导师莎莉？内大火不是我放的，咱也帮不上什么忙。你们以后再也不用出现了，这个游戏会在第一关结束并落下帷幕，我的名字叫艾尔文！都给我跪下！

## 作文题目：碧奇又被抓走了！小红和小绿快出动吧！

每当回味起神奇游戏马里奥，咱脑中就会闪过碧奇那水汪汪的大眼睛和被库巴横着拖走的瞬间，时代在变、主机在变，不变的却是公主那双无辜的大眼睛和被拖走时哀鸣般的无奈，“为什么是我？为什么？”碧奇的内心也许已经咒骂宫本茂无数遍了，每次的结局都是“过上了性福的生活”，每次又都出尔反尔被拖到另一个故事的开头儿。如果不能反抗，那么就只好去享受被库巴拖走的快感吧。

不过为什么每次都有路易吉插一脚啊？话说路易吉不是个打酱油的吗？就是说哇，路易吉和碧奇到底有什么关系啊喂！

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：小熊灰啊灰~ 灰啊灰~

（这期的烤场咋就这么难写呢？平时都是被迫删字，这次居然要凑字数，泪奔~）在我的游戏世界花瓶角色真的很少，仅有的两个还被你们几个抢走了，这让我情何以堪？没办法我也只能学习某渣的凑字数战术了，这个说到花瓶，就是放花的瓶子，你说好端端的一个游戏弄个放花的瓶子做甚？所以说我无从下口嘛~（被不明物体PIA飞）那个……花瓶的典范，就是……莫邪！瞬闪~一边跑一边还要说：花瓶花瓶，来打我啊~

## 作文题目：把饭给我弄好吃了再端上来！

关于复刻作品，不知道为什么那么多人期待FF7，说实话最终幻想里FFX要比7给我的震撼多太多，不过最希望复刻的游戏，应该是PS的寄生前夜，这次的《第三次生日》让我们知道SE还没有忘记这款作品，记得宇多田还是个小P孩子的时候，玩着RE可以几宿不睡，现在想想年轻的时候还真疯狂呢……另外《旺达与巨像》也是我相当期待复刻游戏，不过这个官方已经确定将会在PS3上推出高清版游戏了。最后的最后，想强调一下复刻并不是一味的炒冷饭，那样只能让我们这些玩家觉得游戏厂商纯粹是在骗钱没有诚意，所以既然要复刻，就把它当作一个全新的游戏认真的制作，这样才对得起我们那几百大洋啊！

考生姓名：赤银　烤号：APTX4869　学校：特务支援课
密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：只能在剧情中插花的就是花瓶咩？

要问什么角色最花瓶，我想先问一下什么是“花瓶”？顾名思义只是装饰的意思？那么不被重视到何种程度可以认为是装饰呢？这实在是个问题。好吧，不去多想更哲学的解释，单说我认为最花瓶的角色……唔，思前想后感觉还是选最终幻想XII的男女主，梵和潘妮罗好了。姑且不论我对电视主机的认知很大程度还留在PS2时代，着实感觉这两人在剧情中不过是担任搅入皇室阴谋的一对凡人。公主阿雪作为名副其实的女主自不必说，空贼巴尔弗雷亚自称男主角也不是吃干饭的。而梵和潘怎么感觉都是占了主角的位子，干的观众的活。好吧，最终他们终于也成为空贼了，在DS的后传里活跃了一下子。但是他们花瓶的阴影却在当时我幼小的内心留下了深深的伤痕。以上。

## 作文题目：咱希望不复刻

复刻啊，话说复刻真的是件费力不讨好的活。过去的东西再好毕竟是上一个世代的产物，原封不动的搬到次世代总会遭人骂。而大幅重新制作一来经费销量等钱上成问题，改动太大了还不如出新作续作实惠，二来做得不够好反倒被原来的fans骂。对厂商来说这块肉不好啃，所以作为玩家对复刻并不抱太大希望来的。果然还是寄期望予未来才是更健康的生活态度不是？

考生姓名：肥皂　烤号：16:12,17　学校：阿卡德米学园
密封线外吐槽你就输了

## 作文题目：说是来玩格斗的，你信吗？

看到题目之后，在我脑海中立马浮现出了以下几个字段——《死或生》、《搏击玫瑰》。人家说自己是格斗游戏，但真正的热血格斗爱好者们又有谁会对这两作游戏真正认真起来呢？在那种暧昧的人设和招式下，玩家们游玩这几款游戏的初衷已经心照不宣。不过最让我佩服的还是那些在游戏中十分敬业的女性角色们，她们无论是身处岩浆四溅的火山之地，还是身处皑皑白雪的北国冰盖，身上的衣服都永远不变。看着游戏中的各位克服万难都保持着衣物的最原始状态，我开始由衷佩服她们衣物原材料节能低碳环保的设计理念了。

## 作文题目：无比怀念的满屏白光！

无奈，在PS2时代拥有超高人气的《鬼武者》系列现已沉寂多年，着实令众多CU向玩家叹息不已。我喜欢给《鬼武者》冠上“硬派”的标签，当然，《鬼武者 3》差强人意，而《新 鬼武者》又像是一款脱离系列的全新游戏，在这里我想谈到是系列的前两作。特别是单对系列精髓的一闪系统来说，二代的拿捏最为炉火纯青，说是系列的巅峰毫不为过。PS：谁是编辑部在《鬼武者3》中最先取得“一气一闪光速探索修罗铁壁鬼武者”最强称谓的人？答案揭晓——莫邪，是谁说女生不能硬派的？C社有过《生化》系列的NGC复刻计划先例，相信他们不会让《鬼武者》这种男女老少皆宜的大作就这样一直沉寂下去的。

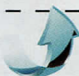


## 以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：你觉得N3DS卖25000日元（合人民币约2000元）合理吗？说说自己的看法吧。

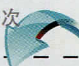
话题2：哪款3DS公布的游戏你最期待？写写你所希望能够随主机首发的软件吧。

先向外折一次



（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次 放进信封






北京市东城区安外邮局75号信箱

100011

GAME SOFTWARE VOL.285

电子游戏软件 编辑部 收

寄件人 ..........

来信类型：□闯关族的家 □龙哥热线 □投稿 □应聘 □其他



低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR285.doc 下载电子回函，填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

DR@vgame.cn

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

QQ：

邮编：

地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价：

## 我有话要说：[ 闯家留言榜 ]

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

## 本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、您对本期卷首3DS专题报道的看法
☐ 报道全面、非常精彩 ☐ 信息量不大 ☐对3DS不感兴趣

4、对本期新作介绍的评价
☐ 内容丰富、图片漂亮 ☐ 游戏数量略少 ☐ 重头大作太少

5、对本期“三国杀”的评价
☐ 评论十分犀利，很喜欢 ☐ 语言过于尖刻 ☐ 文不对题

6、闯关族的家
☐ 内容丰富多彩 ☐ 回答方式不习惯 ☐ 还需加页

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题选择欠妥 ☐回答不够准确

8、攻略（黑豹 如龙新章）
☐ 内容详尽、非常实用 ☐ 感觉一般 ☐ 根本不玩这个游戏

9、攻略（丧尸围城2）
☐ 流程详实、大有助益 ☐ 资料不全 ☐ 根本不喜欢

10、攻略（零之轨迹）
☐ 资料丰富、很有帮助 ☐ 有点混乱 ☐ 实在不怎么喜欢

11、对于蔬菜汁专栏的看法
☐ 个性十足、立意深刻 ☐ 文风诡异 ☐ 不太喜欢

12、对于《电软》举办WE比赛的看法
☐ 大力支持 ☐ 希望举办地点更多 ☐ 希望奖品变更

## 本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）




怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



动漫游戏手办（图片仅供参考）



游戏主题棒球帽（图片仅供参考）




游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题铁皮笔记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

# 电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2010年10月下 绝赞发售中！

## DVD影像内容

### ●魅力抢眼秀（最新游戏视频）

刺客信条 兄弟会(PS3/XBOX360) 血腥驾驶(PS3/XBOX360) 坎贝拉危险狩猎之旅2011(全平台) 使命召唤 黑色行动(PS3/XBOX360/Wii/NDS) DC漫画英雄在线(PS3) 死或生 多重维度 (N3DS) 死亡太空2(PS3/XBOX360) 战栗突击3(PS3/XBOX360) 辐射 新维加斯(PS3/XBOX360) 小小宠物店(3DS) Love Plus(N3DS) N3DS游戏集锦(3DS) 火影忍者疾风传 究极忍者风暴2(PS3/XBOX360) 雷顿教授与奇迹的面具(3DS) 超级街霸 4(3DS) 皇家骑士团 命运之轮(PSP) 圣恩传说F(PS3) 皇冠之泪 花冠大地 携带版(PSP)

### ●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《丧尸围城2》三俗的那点事儿
《黑豹 如龙新章》挣开命运束缚
《实况足球2011》驰骋绿荫赛场

### ●游戏试玩

《奴役 奥德赛西行》

### ●CG欣赏

《索尼克与世嘉全明星赛车》
《世嘉超级明星网球》

### ●特别收录（光盘内附赠内容）

《英雄传说 零之轨迹》78首原声音乐和特典CD
《大神传 小小的太阳》68首原声音乐
《战国BASARA2》动画连载9~12集（完结）
《怪物猎人日记 炭炭可危猫猫村》 动画连载7~8集
PSP/NDS最新游戏奉献
等精彩内容（详情请见光盘内）

### 20Min 3DS主机即将推出 对应游戏视频全面欣赏

在不久前结束的“2010年秋季任天堂新闻发表会”上，任天堂正式宣布公开了众所期待的全新掌机3DS主机的详细情报。对应裸视3D立体画面的任天堂3DS主机将于2011年2月26日正式推出，任天堂同时介绍本次3DS主机作为NDS系列的正式后继机种，除了能够继承NDS系列游戏软件以外，还能够使用3DS对应游戏、其他3D特殊娱乐媒体等内容。其中本次《电击收藏》中收录了3DS平台上的一些游戏视频，包括《N3DS游戏集锦》、《雷顿教授与奇迹的面具》等游戏供大家来欣赏！

### 13Min 《丧尸围城2》三俗的那点事儿 《黑豹 如龙新章》挣开命运束缚 《实况足球2011》驰骋绿荫赛场

《丧尸围城2》的游戏背景设定在前作的数年之后，作为一款欧美向的游戏，本作在血腥度上很给力。“武器合成”系统是本作的最新系统。相信这款游戏能给玩家带来足够恐怖的刺激和杀戮的快感。《黑豹 如龙新章》游戏以玩家们所熟悉的“神室町”为舞台，游戏中收录数量众多的支线故事，让玩家们能够通过这些支线故事充分享受到“神室町”的生活。《实况足球2011》新作中加入了新的AI引擎，自由度更高，玩家可以掌控每一次决策、每一个动作，同时游戏中还加入了恶搞系统，玩家们可以在紧张的比赛之余充分享受足球带来的欢乐！

### 5Min 《英雄传说：零之轨迹》华丽大作全面奉献

《英雄传说：零之轨迹》作为一款继承自《空之轨迹》系列的最新续作游戏，游戏中除了搭载各种原野动作之外，另外还采用了重视战略性的“进化型AT战斗”系统，战略性进一步深化，游戏中还加入丰富的搜查任务以及各种小游戏等等。《电击收藏》特别赠送这款游戏，让玩家们更好的体验游戏全新冒险乐趣！另外，本杂志中还有《英雄传说：零之轨迹》的详细流程及全收集。喜欢此款游戏的玩家，千万不能错过！

### 10Min 《大神传：小小太阳》最新游戏奉送

《大神传：小小太阳》，玩家将扮演“天照神”的幼小形态白狼，游戏中的场地探索以及丰富的动作由笔描进行解谜以及行动作为基本系统。这次游戏继承了系列作品中的各种要素，在过去游戏中，各种画笔调查系统在本作也将成为真正的“触摸笔”形式进行，包括经典的画龙、一闪、樱花系统均健在。同时本次游戏还将会追加新的画笔调查系统“辉迹”。《大神传：小小太阳》在本次光盘中作为附赠游戏供各位玩家游玩，希望玩家们能喜欢！

### 15Min 《奴役 奥德赛西行》最新游戏试玩

本次《电击收藏》中特别加入了《奴役 奥德赛西行》的游戏试玩视频。《奴役：奥德赛西行》游戏背景则设定在150年后的未来。大范围的冲突使得人类濒临灭绝，没有人居住的地球恢复到了近乎原始状态，草木在残破的城市废墟中茂密生长。本作的画面颜色非常鲜艳，游戏中，远方的景色描绘也十分细致，玩家可以通过载具“筋斗”，在地图上四处游览，或在海上自由移动，体验游戏带来的速度感。此次的试玩，相信会给大家带来更多精彩的游戏体验。

**《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意**
**如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧**

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

